ESTRATEGIAS PARA TALES OF SYMPHONIA

# CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

¡GÁNATELO!

Este mes:

Mega Man X Command Mission GCN

Dragon Ball Z Supersonic Warriors GBA

WWE Day of Reckoning GCN

Se lleva los

APLAUSOS

DONKEY KONGA

Tips

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

NINTENDO POWER

RESIDENT EVIL 4

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Precio $22.00 M.N.

0 10722 58163 3 08

Año 13 No 8 Exhibir hasta 26 / 08 / 2004

TOMMY HILFIGER



shoes

# SUMARIO



## GÁNATE UN GAME BOY ADVANCE



## TIPS






## ESTE MES REVISAMOS



## NINTENDO POWER





Año XIII No. 8 Agosto 2004

ISSN 1665-7888






Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 13 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2004. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 #11-74, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 349-2211. Fax: (571) 349-2211 ext: 108. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Suscripciones: Tel: (571) 349-2211 ext. 150 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 541-5690; suscripcionescol@editorial.televisa.com.mx. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 349-2211 ext. 114 y 115; Fax: (571) 217-4454.o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Publicada por Editorial Televisa International, S.A. Oficina de Ventas: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.





# EDITORIAL

Con darte una vuelta por las salas de arcadias te darás cuenta que los juegos han evolucionado rápidamente y se han vuelto mucho más interactivos. ¿De seguro ya has visto a algún grupo de bailarines mostrando sus dotes en Dance Dance Revolution? Pues ahora Nintendo pone su granito de arena y nos trae Donkey Konga, en el que al golpear con tus palmas un par de bongoes, lograrás las melodías más alocadas y entretenidas. Si quieres conocer más de estos novedosos accesorios, ¡checa el artículo de portada!

¿Viste *Shrek 2* y te quedaste con ganas de más? Pues te recomendamos que compres la versión para el Nintendo GameCube y, por si necesitas algo de ayuda, en esta edición te preparamos unos tips para dicho juego, así como información sobre Rainbow Six 3, Resident Evil 4, las estrategias para avanzar en Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (GCN) y en Tales of Symphonia (GCN).

¿Quieres ser el afortunado poseedor de un Game Boy Advance SP Classic NES Series? ¡Nosotros te lo regalamos, incluidos cinco de los juegos que hicieron historia en el NES! Sólo debes responder algunas preguntas sencillas. Si quieres enterarte de las bases, revisa las páginas 69 y 70.

Te invitamos a que nos mandes tus comentarios acerca de todo lo que publicamos en la revista a través de nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com, o por correo tradicional a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México D.F.





# TUS PREGUNTAS A: MARIO

¡Qué tal! Ya estoy de nuevo con ustedes para resolverles todas esas dudas existenciales que no los dejan dormir. En este mes me hicieron preguntas muy interesantes, en especial dos: la primera es acerca de **Star Fox** que jamás me habían hecho y, la segunda, sobre **Pokémon Ruby** y **Sapphire** respecto a la Sealed Chamber.

Mario

¿La nueva consola casera de Nintendo podrá leer los discos del GameCube? Leí esta noticia en internet, pero confío más en su información porque es oficial.

Luis Francisco Salazar
Cuernavaca, Morelos

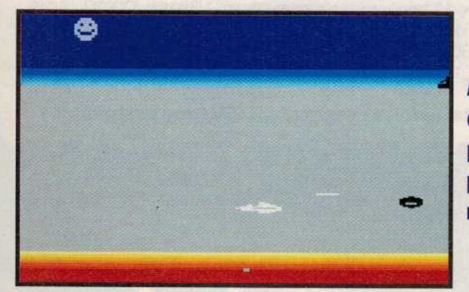
Todavía no es un hecho, pero se ha comentado la posibilidad de que la nueva consola tenga dicha capacidad, y así todos los consumidores puedan aprovechar sus consolas como ocurrió con el Super Game Boy y el Game Boy Player. Mantente al pendiente porque en futuras ediciones de **Club Nintendo** te revelaremos los detalles.

## Star Fox en Atari 2600

¡Hola! Soy un fan de la serie **Star Fox** y tengo una duda, ¿de verdad existió un título llamado Star Fox en el Atari?

Carlos A. Romero
Vía correo electrónico

Ésta es una pregunta de trivia. ¡Realmente son pocos los que conocen de la existencia de Star Fox para Atari 2600!, lanzada por la compañía Mythicon Inc., en 1983. Básicamente, controlabas a una nave espacial y disparabas contra tus enemigos que aparecían a la derecha o a la izquierda, en resumen: sencillo y divertido.



Aunque rudimentario y carente de desarrollo de personajes, este juego para el Atari 2600 es muy divertido.

¿Es cierto que sacaron un juego de **Sakura Card Captor** para el Game Boy Advance?

Segundo García González
Vía correo electrónico

¡Así es! La pequeña Sakura Kinomoto ya entró al mundo de fantasía virtual del Game Boy Advance, con dos diferentes títulos: **Sakura Card de Mini Game** y **Sakura Card Friends**, sólo disponibles en Japón. Otra vez los orientales son los únicos en disfrutar de este tipo de juegos, pero no te preocupes, con la fama que tiene la serie, quizá próximamente salga una versión para nuestro continente (América).

¿Para qué sirve la pantallita oscura ubicada en la parte superior del Game Boy Color? Un amigo me dijo que servía para conectar los GBC sin usar el Cable Link, lo cual considero ilógico, ¿de qué serviría dicho cable?

Simón I. Ponce
Chile

Lo que mencionas es el dispositivo infrarrojo del Game Boy Color, con el cual podías transferir datos de algunos juegos de un Game Boy a otro sin necesidad de cables. Incluso usarlo para comunicarte con el "Pokémon Pikachu 2" (el que traía pantalla a color). En realidad, nunca se explotó bien este concepto, debido a que la mayor parte de los títulos necesitaban el Cable Link, en aquel tiempo no fue una buena idea.

## No apto para cardiacos

Mario, quiero saber que opinas de los juegos de terror, ya que una vez una compañera me cuestionó acerca de cuál era el chiste de jugar títulos como **Resident Evil** o **Silent Hill**. Según ella, ¿qué ganamos con espantarnos?, si incluso podríamos sufrir algún trastorno emocional y nos asustaríamos de cualquier cosa que nos pasara en la casa cuando esté oscuro.

Clemente Parra Hernández
Estado de México

Creo que tu amiga es miedosa y que piensa que Freddy Krueger, Jason y Michael Myers en verdad existen. ¿De plano nunca ha disfrutado de la adrenalina que producen las emociones fuertes al ver una película de terror o un juego? ¿Acaso no ha ido a la casa embrujada de algún parque de diversiones? Ahora bien, ¿qué ganamos con espantarnos? Simplemente un rato de diversión, adrenalina y exaltación para salir del tedio de la rutina, lo cual no te causa ningún problema mental, excepto que te sugestiones con facilidad y pienses que si ves *El Aro*, alguien vendrá por ti en siete días.

¿Saldrá una nueva secuela de **Super Smash Bros. Melee**, llamada tentativamente "Super Smash Bros. Arcade"?

Diego Figueroa
Chile

¡Falso! Recientemente, en internet, los ociosos —porque no hay otra forma de llamarles— se han dedicado a poner rumores sobre el juego **Super Smash Bros. Melee**, primero decían que podías jugar con Sonic y con Tales, pero es mentira; ahora, esta nueva broma que involucra a Luke, Darth Vader, Super Man, James Bond y hasta los pequeños Pikmin... Ja ja ja... Nada más les faltó Michael Jackson y Uma Thurman en su papel de "the Bride" para completar la serie de gladiadores. Pero no te dejes engañar, te recomiendo que sólo consultes la información oficial de nuestra la revista en lugar de las bromas de la red.



## La revancha contra Sephiroth

¡Hola, Mario! El otro día estaba leyendo en internet que saldrá **Final Fantasy VII Advent Children**, ¿también para GameCube? Espero puedas aclararme esta duda, pues esta saga tiene una excelente historia que te deja con ganas de seguir jugando.

Héctor A. Sixtos
Vía correo electrónico

Qué tal, Hector, lamento decirte que **Advent Children** no saldrá para Nintendo GameCube, ni para alguna otra consola casera o portátil, al menos no por el momento. Esta nueva faceta de **Final Fantasy** será exclusivamente una película en DVD que saldrá este mismo año en Japón y después en América —con esta cinta Square se reivindicará del rotundo fracaso taquillero de **Final Fantasy: The Spirits Within**—. La historia se lleva a cabo dos años después de que Cloud y su grupo de valientes guerreros vencen al temerario Sephiroth; este título promete ser todo un suceso para los fans de la saga de Final Fantasy.

## LA PREGUNTA DEL MES



### El dilema de la "Sealed Chamber"

**Oye, Mario, he intentado descifrar los secretos para abrir la Sealed Chamber, pero no logro resolver este misterio; supongo que no soy el único Pokéfan que tiene problemas en este lugar, ¿podrías ayudarme?**

**Gerardo Quiroz**
**León, Guanajuato**




**¡Claro! Ésta es la pregunta del millón, así que aprovechemos de una vez para darle solución. A la mitad de la gran Sealed Chamber, entre Pacifidlog y Slateport (accesible sólo desde Pacifidlog) usa Dive para entrar al túnel que te llevará hacia una piedra con símbolos braille escritos (interpretación "Go up here"). Sal a la superficie y entra a la "Sealed Chamber". El siguiente paso es ir a la parte posterior del cuarto y usar Dig en el espacio donde ves código braille para abrir la siguiente área. Ahora, ve hacia la parte trasera del segundo cuarto y lee las siete piedras y descifra el código.**




**Quizá no tengas la menor idea de qué hacer con las extrañas frases de esta inscripción, pero no te preocupes, te diré exactamente lo que necesitas hacer: debes tener a Relicanth en la primera posición y a Wailord en la última (en la alineación de tu equipo Pokémon). De esta forma, se abrirán las entradas para cada tierra.**

## Fechas de lanzamiento

Tengo dos preguntas: ¿cuándo saldrá el juego de **Street Racing Syndicate**? En una edición del año pasado, publicaron que saldría para la temporada navideña, pero hasta la fecha no he visto nada sobre ese título. Y la segunda, ¿cuándo saldrá el juego de **Resident Evil 4**?

Fernando Paz
Vía correo electrónico

**SRS** se anunció desde el E3 2003, cuando aún estaba bajo el desarrollo de la compañía 3DO, pero ahora que Namco tomó los derechos de este juego, su debut se prevé para finales de octubre de este 2004; asimismo, **Resident Evil 4** llenará de terror tu hogar a partir de la última semana de noviembre. Los dos juegos son de distinta categoría (carreras y acción), además te dejarán sorprendido cuando los juegues.

¿No creen que Capcom está dejando de lado el concepto original de la serie **Resident Evil**? Muchos extrañaremos la ausencia de los zombis en el **Resident Evil 4**. Los considero necesarios en el juego, ¿y ustedes?

Víctor González García
Vía correo electrónico

Los zombis fueron a Resident Evil como los dinosaurios al Jurásico. Toda la historia tenía que ver con los "no muertos" y ellos, junto con otro tipo de alimañas, sembraban el terror en cada habitación o rincón al que entrabas. Sin embargo, después de varios juegos se volvieron monótonos, quizá esta situación fue lo que orilló a Capcom a dar un giro drástico, eliminándolos de la faz de Raccoon City y poniendo a una serie de humanos desquiciados con un grado mayor de inteligencia para aterrorizarte y perseguirte. Te recomiendo que antes de juzgar este título, le des una oportunidad y lo cheques, estoy seguro que en cuanto lo tengas no lo soltarás.




Prepárate para patear a unos cuantos aldeanos rebeldes en **Resident Evil 4**, la parte más novedosa y misteriosa de la saga.




## Problemas con el instructivo

En la página #28 del instructivo de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, dice que puedes cambiar el lenguaje a los subtítulos. Lo he intentado varias veces, pero no se puede. ¿Es problema del juego o del instructivo?

Oscar Rodríguez
Vía correo electrónico

Tienes toda la razón, en la página 28 del instructivo se menciona que puedes seleccionar el lenguaje, pero dentro de las opciones de juego tan sólo te permite activar o desactivar los subtítulos "en inglés" y la opción de lenguaje no aparece por ningún lado. Quizá es un error que cometieron al escribir el instructivo, pero ojalá en futuros juegos se tenga esta opción de lenguaje y, de preferencia, en español.

## Más aventuras en la Tierra Media

¿Electronic Arts seguirá produciendo nuevos juegos de la saga de **El Señor de los Anillos**? Como los dos anteriores estuvieron geniales, me encantaría participar en una nueva historia de la Tierra Media.

Diego Valdez
México, D.F.

Sabes, las aventuras de J.R.R. Tolkien no pasarán de moda y, si terminaste la versión de **The Return of the King**, te habrás dado cuenta que próximamente contaremos con una trilogía espectacular de estos juegos. Asimismo, Electronic Arts nos presenta un



Ya regresó el rey, pero no significa que los peligros y las batallas hayan terminado en la Tierra Media, así que prepárate para vivir una nueva aventura del mundo de Tolkien.

nuevo título llamado **The Lord of the Rings: The Third Age**, que será el primer juego tipo RPG de esta franquicia, con personajes originales y una nueva modalidad que te permite ayudar a la comunidad del anillo, o formar parte de las fuerzas de Sauron.

¿El Nintendo DS es compatible con los juegos del GBA? ¿Tendrá algún tipo de conectividad con el GameCube o el Game Boy Advance?

José E. García Sandoval
Vía correo electrónico

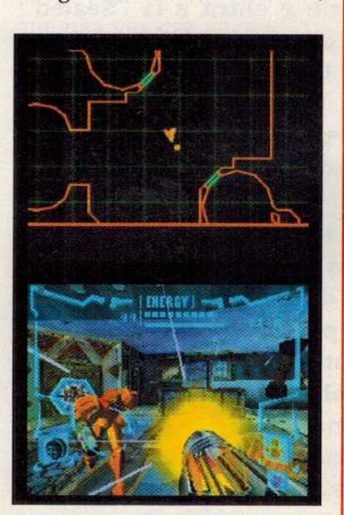
No hacer compatibles los juegos de Game Boy Advance para el Nintendo DS hubiera marcado un gran error para la compañía, por ello, y para no perder la tradición, podrás reproducir todos los juegos que tienes de GBA en tu nuevo Nintendo DS. Claro, no habrá cambios en tus juegos, éstos se verán igual y sólo usarán una de las dos pantallas del DS. Así que antes de deshacerte de tus juegos de Advance, piénsalo dos veces porque todavía te pueden servir. Respecto a la segunda parte de tu pregunta, se ha dicho que el DS será independiente a todos los demás sistemas, así que no tendrá ningún tipo de conectividad con el Nintendo GameCube o el Game Boy Advance.

## El poder del Nintendo DS

¿Cómo estás, Mario? Mi duda es la siguiente: ¿la nueva consola portátil de Nintendo tiene las mismas capacidades de un GameCube o se compara mejor con el Nintendo 64? Porque los gráficos de Metroid y Super Mario 64X4 mostrados son excelentes.

Luis Sereno
Vía correo electrónico

No podemos afirmar que las capacidades son como las del Nintendo GameCube, pero sí que el estilo del DS será más dirigido a lo visto en Nintendo 64, pues este nuevo portátil cuenta con un procesador gráfico capaz de reproducir imágenes tridimensionales,




Los juegos para el Nintendo DS son ¡simplemente asombrosos!

algo imposible de creer hasta hace algunos años. Los juegos correrán a 60 cuadros por segundo, como en F-Zero GX, permitiendo detalles en *Cel Shade* (caricaturescos al estilo **Wind Waker** o **Tales of Symphonia**) y múltiples efectos de neblina.

Las cartas y los correos electrónicos, que aparecen en estas páginas, han sido editados de su formato original para su mejor lectura.

Espero que tus dudas se hayan despejado por completo, pero si tienes más, mándalas a esta sección para que el próximo mes te sean resueltas. También puedes enviar todos tus comentarios, quejas y sugerencias a la siguiente dirección:

**Revista Club Nintendo**
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México, D.F.
www.clubnintendomx.com

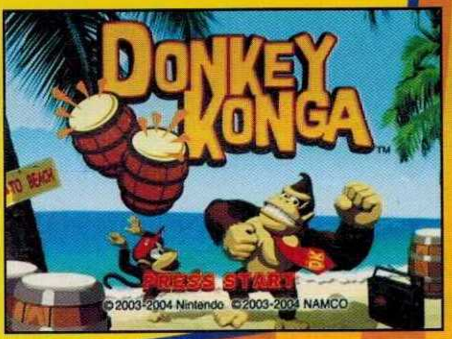
Si lo prefieres, puedes escribirnos por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx-.com, o a través de la página de internet: www.clubnintendomx.com. Recuerda siempre incluir tu nombre completo y el lugar de donde nos escribes.

**Arte en sobre:**
David Alonso, México
Pedro Rodríguez, Querétaro
César Verdugo, B.C.
Nicolás Mardones, Chile
Alberto Parrilla, Jalisco
Eduardo Marrufo, Q. Roo
Hugo Gallo, Edomex
Josué Barrera, Tlaxcala

# Donkey Konga

## ¡Todos a bailar!

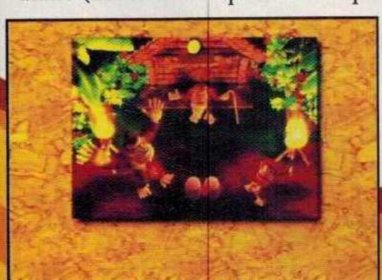
**El ritmo tropical de Donkey Konga prenderá el ambiente de tu recámara, sala, estancia o cualquier otro rincón de tu casa donde se alcance a escuchar la música de este innovador juego.**




## ¡Qué suenen los bongoes!

¡Acertaste! Se trata de Donkey Konga, pero si no conoces este título, a continuación te explicaremos en qué consiste este concepto creado por dos grandes compañías: Nintendo y Namco.

DK Konga es un juego rítmico que utiliza un control especial llamado DK Bongo Controller. Como puedes ver en las imágenes, el control tiene la forma de un par de bongoes que debes tocar al ritmo que te indique el juego. Su tamaño no es muy grande, pero caben perfectamente entre tus piernas y los puedes guardar en algún cajón mediano (debes cuidar que no se empolven).






## Características de los bongoes

Debes golpear "suavemente" la parte superior de dichos instrumentos porque ahí se ubican (aunque no los ves) dos botones muy sensibles (entre mejor los cuides, más tiempo te durarán). Si prefieres, basta con ejercer un poco de presión sobre ellos, este método también garantiza su durabilidad, pero es un poco exagerado.

Al centro del control, verás un pequeño micrófono, no es para que cantes, sino para que aplaudas, así se genera una combinación entre el golpeteo de los bongoes y los aplausos, dándole más ritmo y, claro, agregándole dificultad según la melodía. Además de lo anterior, hay un botón de Start para iniciar el juego.

Para moverte por el menú del juego, usa los bongoes como si fuera el D-Pad, sólo puedes cambiar hacia arriba o hacia abajo, es decir, su uso no es complicado. Para seleccionar alguna de las opciones, presiona Start.

Donkey Konga también es compatible con el control estándar del Nintendo GameCube, por lo que tus amigos podrán jugar contigo sin ningún problema, aunque participar con el control normal es más fácil.

# Cómo disfrutar la konga

El juego es muy simple, sobre una línea horizontal van apareciendo semicírculos o círculos y el color de éstos te indicará cuál bongo golpear. Otra forma de saber qué debes hacer es checar de qué lado aparece el semicírculo, en este caso, derecha (rojo), izquierda (amarillo), los dos al mismo tiempo (rosa) o aplauso (gris). Una vez que domines el ritmo, ya estarás listo para pasar de lleno a los diferentes modos de juego.







Con el control normal es igual de sencillo, los botones A, B, L y R reemplazan el DK Bongo, aunque de esta forma el juego no se disfruta al máximo.







# Acompañamiento musical

Las rolas incluidas en Donkey Konga son muy variadas. Encontrarás desde canciones para niños (de aproximadamente seis años de edad) hasta pop en inglés y, por supuesto, temas de juegos como Super Mario Bros. y Donkey Kong 64 en sus versiones *arrange*. En Donkey Kong Konga podrás disfrutar de más de 30 canciones diferentes.









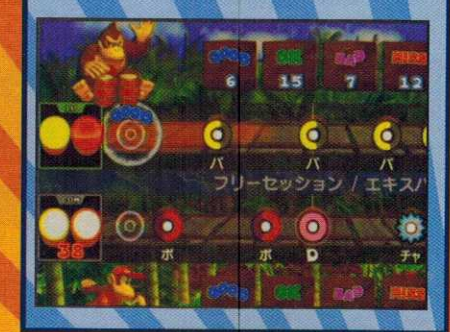
# Fama y fortuna

La trama del juego es muy simple. Un día DK pasea por la playa cuando de pronto descubre un par de barriles viejos, de inmediato él y Diddy los llevan ante Cranky Kong, quien les dice que son unos instrumentos musicales legendarios, entonces DK los bautiza con el nombre de DK Bongo. Él y Diddy deciden convertirse en los más famosos músicos para ganar mucho dinero y así comprar todas las bananas que quieran.




Los personajes que aparecen en este título son: Donkey Kong, Diddy Kong, Cranky Kong y el King K. Rool, además de varios personajes calificados como incidentales (sólo aparecen para echarle porras a los protagonistas).

Dato curioso: hace varios años, durante la ya conocida fiesta que ofrece Nintendo a sus clientes durante el E3, algunos de los asistentes (incluidos miembros de la prensa internacional) nos dimos cuenta que Miyamoto estaba disfrutando mucho del concierto que dio Celia Cruz —quien hace casi un año falleció— e incluso que estaba bailando al ritmo de la salsa. Muchos nos cuestionamos si a raíz de eso, la mente del maestro ya estaba comenzando a maquinar un nuevo concepto para un videojuego. Quizá en ese momento nació la idea de un juego musical, pero es hasta ahora que podemos disfrutarlo.



# Modos de juego

Hay mucho por descubrir en Donkey Konga, éstos son algunos de los modos de juego que encontrarás en este título:




**Street Performance Mode:** en este modo juegas por dinero y la cantidad que reúnas puedes utilizarla después. Mientras mejor toques los bongoes, más monedas recibirás, y así podrás comprar canciones de nivel expert, sonidos para tu DK Bongo y minijuegos.

**Challenge Mode:** Aquí debes obtener un buen *score* en una canción para poder continuar a la siguiente y así ver que tan lejos puedes llegar en una sola sentada, es decir, ver cuantas canciones puedes pasar sin perder.




# Vs. Mode

Lo más divertido de Donkey Konga es competir contra otros jugadores. Dos personas pueden disfrutar de este título sin ningún problema, pero cuando cuatro se juntan, el reto es aún mayor porque se forman equipos de dos contra dos y los participantes deben coordinarse para vencer al dúo contrario.




# Gráficos

Aunque usa *Cel Shading*, los gráficos no son espectaculares, lo cual pasa a segundo término porque sobresalen sólo determinados elementos, como la barra horizontal de comandos, que abarca un buen espacio de tu monitor.



# Audio

El sonido es algo muy importante. Aunque la barra de comandos te indica qué hacer, debes poner mucha atención al audio, como en todo buen juego de ritmo, es muy importante que sigas el *beat* para que se te facilite golpear el bongo en el momento justo. La música te incita a mover el cuerpo y las manos con sabor... ¡Azúcar! Es recomendable que juegues DK en una televisión con sonido estéreo, claro, si puedes, conecta tu Nintendo GameCube a tu minicomponente; si tienes un sistema de teatro en casa, ¡ya la hiciste!






# Evita hacer...

No intentes probar tu DK Bongo con otros juegos para tu Nintendo GameCube, pues será una pérdida de tiempo. No podrás hacer nada al respecto, mejor úsalos para lo que están hechos.










Te recomendamos jugar sentado frente a tu televisor para que puedas colocar tu DK Bongo sobre tus piernas, de preferencia que sea una silla normal ya que, si el DK Bongo está inclinado, se moverá mucho y te será más incómodo jugar.

# Konga, konga, konga

Muchas veces, esta clase de juegos nunca llegan a nuestro continente por diversas razones: la mayoría de las veces resulta ser porque el mercado no los acepta o sus accesorios resultan más caros que el mismo disco. Afortunadamente, sí tendremos la oportunidad de poseer este maravilloso juego, con su accesorio original, pero lo mejor es que Donkey Konga ya incluirá el DK Bongo Controller, así ya no lo tendrás que comprar por separado. Y por si fuera poco, saldrá Donkey Kong Jungle Beat que también aprovechará tu DK Bongos, de esta forma seguirás dándole uso y así no limitarte a un solo juego.





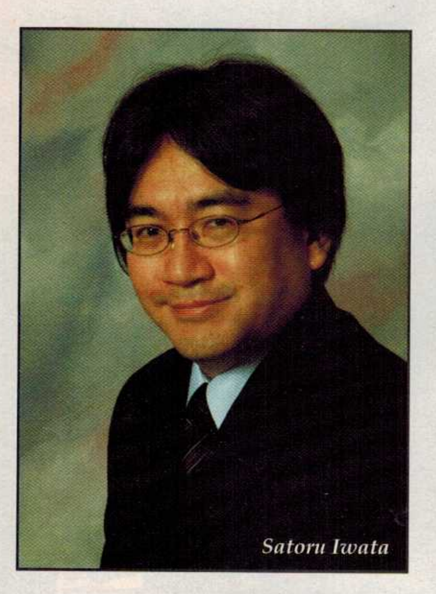

**No dejes pasar la oportunidad de jugar Donkey Kong Konga, te aseguramos que pasarás momentos muy divertidos no sólo tú, sino todos los que decidan participar en este nuevo ritmo.**

Por Master

# La leyenda también llegará al DS



Sin duda, una de las franquicias que todos esperamos ver en el Nintendo DS es **The Legend of Zelda**. En entrevista, Eiji Aonuma, director de los últimos juegos de Zelda, confirmó que está en desarrollo un título de esta saga para el Nintendo DS. Como llevan trabajando poco tiempo en esta versión, no reveló detalles respecto al uso de la doble pantalla y mucho menos de la historia. ¡Imagínate que en la pantalla inferior pudieras ver tus *items* y seleccionarlos con sólo tocarlos! Impresionante, ¿verdad? De seguro, el juego terminado superará nuestras expectativas.


Satoru Iwata

# La revolución ha comenzado

En el pasado E3, el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, mencionó que su siguiente consola casera representaría toda una revolución respecto al *gameplay* y a otros elementos técnicos del sistema, de este modo continúa con su tradición de innovar en sus productos. Recientemente, Iwata tambien dio a conocer que una de las cualidades de su nueva consola será el conectarse a un monitor de computadora. No sabemos qué ventajas ofrecerá como periférico al jugar, tal vez será algo sorprendente y no sólo mayor definición en los gráficos como sus competidores.

# ¿Necesitabas espacio? ¡No busques más!

Si ya no tienes espacio para guardar los avances o récords de tus juegos favoritos, no te preocupes, Nintendo puso a la venta una nueva tarjeta de memoria, con la increíble cantidad de ¡1019 bloques! Ésta reemplazará a la de 251 bloques. Ya no tendrás pretexto para no salvar repeticiones y todo lo que quieras.



# Un nuevo Virtua Striker

Sega anunció que ya está casi lista la versión más reciente de su exitosa serie de Virtua Striker, la cual será desarrollada para arcadia, bajo la placa Tri-force que, como debes recordar, fue diseñada en conjunto por Nintendo, Namco y Sega. Por tanto, una adaptación para el Nintendo GameCube es probable, sobre todo, debido al éxito obtenido por Sega con **Virtua Striker 3**.









**También se prevé una versión para el cubo, porque el estilo arcadia manejado por la serie de Sega, lo vuelve un título divertido y dinámico.**

# Arde el fuego en el Game Boy Advance

Hace un par de meses, Nintendo anunció un nuevo juego de su serie Fire Emblem, pero no se sabía si saldría para GameCube o Game Boy. Ahora tenemos el gusto de informarte que habrá dos juegos: uno para cubo y otro para Game Boy. A continuación abordaremos el título para este último llamado **Fire Emblem: Seima no Kouseki**, que significa la "joya de la luz y la oscuridad". La historia del juego es la siguiente: en un continente, existían cinco monstruos, que después de una larga lucha contra varios pueblos, son encerrados en cinco partes distintas del continente. Cada monstruo es custodiado por un pueblo diferente y, gracias a las joyas de la luz y la oscuridad, está sometido.

Varios años después de estos acontecimientos, uno de los pueblos, comienza a agredir a los demás por causas desconocidas, por lo que los príncipes de uno de los reinos invadidos deciden investigar al respecto. Justo en este punto de la historia, comienza tu aventura. En cuanto al *gameplay*, será similar a *Resident Evil Zero*, es decir, podrás elegir a la princesa o al príncipe y, de acuerdo a tus necesidades, intercambiarlos. Por todo lo anterior, no dudamos que este título se convierta en uno de los más esperados para principios del siguiente año.








## Prepárate para tu regreso a la Matrix



Uno de los juegos que ha causado más expectativas es **Enter the Matrix**. Por tal motivo, Atari ya se encuentra trabajando en la secuela de dicho título, la cual se espera para principios del próximo año. La trama está basada en las películas; no es una historia original. También se corregirán varios problemas que tenía el juego anterior, como la cámara, que ocasionaba que te perdieras con facilidad. Además, la empresa aprovechó para dar a conocer que habrá un juego basado en Matrix para la siguiente generación de consolas, del cual no se dieron más detalles.



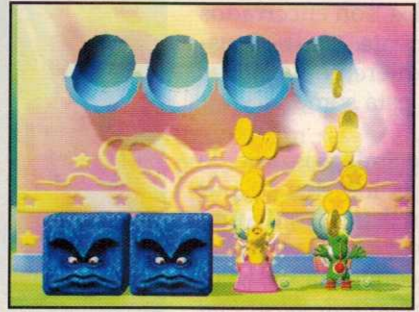




# Juega sin necesidad de controles

Nintendo planea que **Mario Party 6** se juegue sin necesidad de usar controles. ¡Así es! Al parecer, este título se jugará mediante un nuevo periférico. Quizá sea una cámara que permitiría grabar algunos de tus movimientos, para que después tu personaje los realice dentro del título. Con esta nueva forma de jugar, Nintendo espera atraer a más jugadores que "no sean tan diestros" con el control. Esperemos que de confirmarse, esta tecnología se aplique a otro tipo de juegos, como alguno de pelea. Sería interesante que a la vez que tú esquivas y das golpes, tu peleador haga lo mismo durante el combate.

**Como siempre, Nintendo marca la diferencia.**





# Revolution no reemplazará al Nintendo GameCube

Según Nintendo, la nueva consola de la compañía, denominada con el nombre clave "Revolution", no reemplazará de inmediato al "cubo". Nintendo continuará con el apoyo a su actual consola, por lo menos un año después de que "Revolution" llegue al mercado. Tarde o temprano dejarán de salir juegos para nuestro cubo, pero por lo menos ya hay una "garantía" de que ese momento tardará más en llegar.







**Aún nos queda bastante tiempo de emociones con nuestro GCN.**

# Miyamoto habla de Super Mario 128

Recientemente, Miyamoto dio a conocer que **Super Mario 128** no tiene aún una consola definida para su desarrollo. Según el creativo, están realizando diversas pruebas tanto en el Nintendo GameCube como en el Nintendo DS, por lo que, según la consola elegida, podría cambiar el *gameplay* del juego. De hecho, Miyamoto mencionó la posibilidad de que **Mario 128** salga para la consola "Revolution", pero aún no es definitivo. También expresó que el modo de juego será algo totalmente nuevo y omitió detalles acerca de éste, por temor a que alguna compañía se "robara" la idea.



**Mario 128 se convertirá en un "parteaguas" en la industria.**

## Dos nuevos colores para el Game Boy Advance en Japón

¿Estás seguro que ya has visto todas las versiones especiales del GBA? Aunque en un principio sólo estarán disponibles en Japón, hay dos que valen mucho la pena. La primera edición es un Game Boy con los colores de Metroid, y que sólo los jugadores japoneses podrán obtener, si su récord en el "Time Trial" de Metroid Zero Mission es de los mejores y, obviamente, de los primeros en publicar su tiempo en la página de internet del juego.



La otra edición especial es un GBA en color amarillo, haciendo alusión a los nuevos juegos de Donkey Kong que saldrán en breve en ese país asiático. La manera de adquirirlo es mediante un sorteo, al que sólo podrán entrar los jugadores que compren **Donkey Kong Country 2** ( **Super Donkey Kong 2** en Japón) o **Donkey Konga 2**. Esperemos que Nintendo lance algún tipo de promoción similar en nuestro continente para adquirir estas ediciones especiales,pues son de supercolección.

# TIPS

Harry, Ron y Hermione necesitan tu ayuda para encontrar al prisionero de Azkaban. Usa toda tu habilidad y estos tips para combatir a los Dementors, trolls y demás criaturas que acechan Hogwarts.

# Harry Potter AND THE PRISONER OF AZKABAN™



## BÁSICOS

Los personajes tienen habilidades distintas, dale un vistazo a los siguientes datos y procura tenerlos en mente todo el tiempo:

**Harry:** es el único personaje que puede saltar, sus hechizos más útiles son Expecto Patronum y Carpe Retractum. Otro detalle importante es que Harry es quien trae el mapa y sólo con este *item* podrás ver las habitaciones ocultas.

**Ron:** no es el más hábil de todos, pero es el único que puede abrir los pasajes secretos que ves en el mapa; además, sus Dungbombs te serán de gran ayuda cuando tengas que enfrentar a los trolls. Otra de sus habilidades es que puede husmear en los libreros para encontrar *items* ocultos y, de esta forma, ahorrar frijoles de todos los sabores.

**Hermione:** ella cabe perfectamente por pequeños orificios, es la que más hechizos aprende durante todo el juego. Glacius, Reparo y Draconifors serán algunos de sus poderes mágicos más utilizados.

**Stamina:** cada personaje tiene su propio nivel de energía, cuando éste se agota, debes volver a comenzar el último reto.

**Cards:** cuando completes un set de las tarjetas coleccionables, los atributos de uno de tus personajes mejorarán. Las tarjetas te brindarán ventaja contra los jefes de cada nivel.

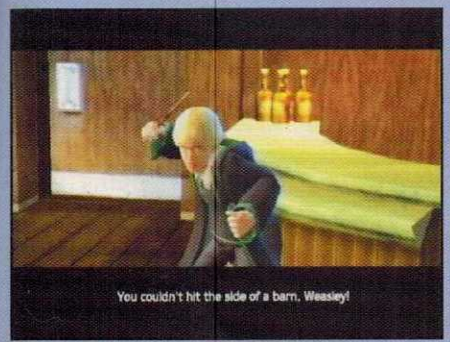



Fantasía Media
Violencia

# OTRO AÑO EN HOGWARTS

La aventura de Harry comienza en el Hogwarts Express, corre por el pasillo hasta llegar al vagón de carga, ahí ten cuidado con el Monster Book of Monsters. Derrotado el enemigo, sigue al próximo carro y te encontrarás con Draco y sus compañeros. Enfréntalos en un duelo de magia y al terminar, los temibles Dementors aparecerán.

Guía a Ron y a Harry por el camino de regreso para escapar de estas terribles criaturas. Al llegar al final del vagón, el profesor Lupin llegará al rescate de ambos.



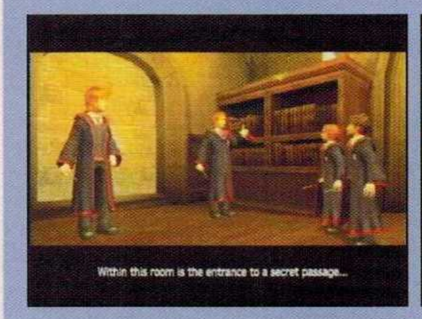



# HOGAR, DULCE HOGAR

Ya instalados en su habitación, Harry y Ron comienzan a platicar, entonces este último te pide que le muestres el Folio Bruti, presiona Z para abrir el menú y selecciona este libro para ver su contenido. Sal del cuarto y baja las escaleras para encontrarte con Hermione y aprender Expelliarmus. Continúa hacia el pasillo y practica un poco con Ron.

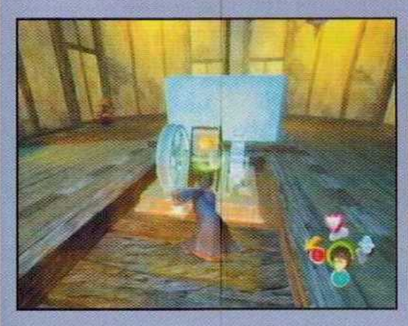
Después de practicar, dirígete con Fred y George, en el camino te toparás con un fantasma que te dejará un regalo para entorpecer tu misión, encárgate del enemigo y sigue. Una vez que llegues con los dos jóvenes, tendrás que entrar a tu primer laberinto.

Sigue el camino y en la habitación donde se derrumba el piso, utiliza a Harry para saltar las plataformas y activar los tres *switches* que están en las paredes. Una vez hecho esto, varios enemigos voladores aparecerán. Desaparécelos y continua por el área que se acaba de abrir, cambia a Ron y abre la pared que descubre el camino. Usa el baúl y sube a donde está la bola de cristal, usa a tu otro personaje para mover los espejos y alinear el rayo de luz sobre el ojo.






En la siguiente habitación, busca un mecanismo y golpéalo varias veces con Flipendo. Trepa por la cuerda y elimina a los oponentes. Sube las escaleras y atraviesa la puerta. Abre el cofre para recibir comida para Hedwig. Camina al perchero y usa la comida para llamar a Hedwig. Vuela hasta el mapa, tómalo y regresa a donde está Harry.





Baja por la rampa y avanza. Checa muy bien el rango de visión de las armaduras y evita que te detecten a toda costa. Activa el swicth en la pared y continúa. En la siguiente sección, evita ser visto por el profesor Snape. Cumplida tu meta, presiona Z y luego A para terminar el día.

# GLACIUS

Ahora ya puedes tomar el control de Hermione. Sal del cuarto, baja por las escaleras hasta llegar al tercer piso. Entra al salón de clases y prepárate para tu nueva misión.

Avanza por el corredor, pero ten cuidado con los Pixies. Mueve el caldero sobre el *switch* que está en el piso (los tres personajes deben cargarlo al mismo tiempo). Cuando se abran las puertas, avanza y toma el tesoro del cofre.





Mueve la caja hacia el librero más pequeño y sube a Harry arriba del librero para que alcance el *switch* que está a lo lejos. Los otros dos personajes deben colocar la caja sobre uno de los *switches* para que después cada uno se pare sobre el suyo. Ya descubierto el camino, muévete al siguiente cuarto. Cambia a Ron y abre el pasadizo secreto. Continúa y elimina a las dos salamandras. Sube y busca un mecanismo más que abrirá un pequeño espacio en una puerta. Cambia a Hermione y deslízate por el pequeño hueco. Empuja el bloque de hielo hasta que puedas subir a la saliente ubicada al otro lado del cuarto. Avanza y toma el libro con el hechizo, en cuanto lo aprendas, podrás congelar la lava que acaba de aparecer.

Muévete hacia la salida. En la siguiente caverna verás un charco de agua, usa Glacius para convertirlo en un bloque de hielo, ahora, empújalo hasta que lo lleves enfrente del *switch* en la pared, una vez activado, verás unas escaleras.





Cuando veas unas esferas de fuego, congélalas con Glacius. Al llegar con los reptiles, usa el mismo hechizo para detenerlos (el piso de donde salen también se congelará) y después utiliza Flipendo para rematarlos. Una nueva puerta se abrirá, ve hacia allá y prepárate para el primer jefe.

Elimina a más Pixies en la siguiente área y activa el *switch* para encender un rayo de luz. Usa a Harry para saltar a través de las plataformas para mover los espejos para que el rayo de luz apunte al ojo y se abra la puerta. Prosigue y toma el escudo. Ahora emplea Flipendo en el mecanismo como lo hiciste anteriormente. Salta la plataforma y arrójale hechizos al otro mecanismo que se ve ahí. Sigue saltando las plataformas hacia la luz, avanza por el corredor y encárgate del mecanismo. Ve hacia el cuarto contiguo y toma el tesoro.





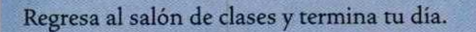

Entre cada misión, puedes visitar a los hermanos de Ron, Fred y George. En su tienda, podrás comprar *items* muy útiles, usando los frijoles de todos los sabores que recolectes en Hogwarts.



Este enemigo tipo Caldero te atacará varias veces antes de mostrar su punto débil; cuando abra la "boca", congélalo y aléjate, pues arrojará uno de sus brazos. Corre hacia éste y usa Glacius sobre él, ya congelado, usa Flipendo para destruirlo. Repite la operación con el otro brazo y después sólo enfócate en la cabeza.







Regresa al salón de clases y termina tu día.

## NEVILLE Y EL GHOUL

Para variar, Neville está en problemas. Después de esta escena, ve al quinto piso al salón de Muggle Studies. Aquí tendrás que volver a enfrentar otro duelo, así que utiliza Flipendo y Expelliarmus. Una vez librado este punto, sigue adelante en busca de Neville.

Al llegar al cuarto lleno de juguetes, usa a Ron y ve a revisar una caja de Pandora que está por ahí cerca, al hacerlo, saldrás volando al nivel de arriba. Sigue el camino y llega hasta el libro de hechizos donde aprenderás Lumos Duo. Encárgate de los fantasmas (si lanzas Lumos Duo sobre las esferas de cristal, éstas se cargarán de energía y proyectarán un rayo de luz) y sigue por la puerta hasta llegar a un robot de juguete, para destruirlo usa Flipendo y ten cuidado con sus misiles. Ahora, carga de energía la esfera de cristal y baja para acorralar al Ghoul (usa la luz para hacerlo retroceder) en la jaula que se abrió. Regresa a tu habitación y termina tu día.







## BUCKBEAK






Baja hasta la puerta principal de Hogwarts y sal al campo abierto en busca de Hagrid. Habla con él y de inmediato comenzará su clase. Monta a Buckbeak para acceder a un minijuego, una vez completado, habrá terminado la clase y también tu día.

# REPARO

Misteriosamente, Ron te pedirá que lo sigas hasta el sótano, así que hazlo. No lo pierdas de vista y no te detengas hasta llegar a ese lugar, ahí verás que se trataba de Draco, quien te engañó para hacerte caer en su trampa. Cambia a Ron y abre el pasaje secreto que está en la pared para escapar.

Continúa por los túneles, pero ten cuidado de los enemigos que ahí encontrarás. Avanza y sigue hasta llegar a una cámara con cofres y hoyos en el techo, ahí podrás llamar a Hedwig usando un poco de su comida. Una vez que tengas el control del ave, guíala por donde entraste y ella se encargará de pedir ayuda a Hermione. En cuanto la adolescente llegue, ve a la puerta que está cerca de ti y ayuden a Hermione a pasar por debajo.







Sigue de frente y verás a varios monstruos esperándote, congela el agua y trepa por el hielo hasta llegar a la cima de la fuente. Al continuar, verás un pasillo estrecho con algunas cajas que debes destruir con Flipendo, sigue y llegarás al libro que contiene el hechizo de Reparo.

Regresa por donde venías y utiliza las cajas que destruiste (usa Reparo) para poder subir. Arregla la caja que está cerca del *switch*, actívalo y después encárgate del puente para que tus amigos puedan pasar. Elimina al resto de los oponentes y, al acercarte a la salida, ten cuidado de no ser detectado por las armaduras y los prefectos. Al pasar esto, habrá terminado tu día.





# POCIONES

Ahora necesitas juntar los ingredientes para la clase de pociones. Dirígete a las afueras de Howarts y ve cerca de la cabaña de Hagrid, ahí encontrarás uno de los ingredientes. Monta a Buckbeak y vuela cerca del río (busca un rayo de luz naranja) para encontrar otro más.

El tercer ingrediente se encuentra detrás del colegio, usa a Hermione y vuela hasta ver un árbol con semillas ardiendo, congélalas y tómalas enseguida. Ya que tengas todos los ingredientes, ve al calabozo a la clase de pociones.







# CARPE RETRACTUM

Después de cumplir con tus labores, ve al segundo piso a la clase de Charms, ahí te asignarán una tarea más para aprender otro hechizo.

Avanza y con la ayuda de Hermione, congela las flamas. En el siguiente cuarto encontrarás tres aldabas hirviendo, congélalas rápidamente y después coloca a cada personaje en una para abrir el camino.

Elimina a los monstruos y que Harry y Ron le abran paso a Hermione para que pueda pasar sin problemas.





A continuación verás un cuarto con un pozo en el centro, congela el agua y camina sobre el hielo. Activa el *switch*, así Harry y Ron podrán pasar. Entra por la puerta, elimina a los Dosis que te atacarán, pero cuidado con su veneno, si te muerden, usa un antídoto. Del otro lado de la puerta, verás unas fuentes y un *switch*, actívalo y verás que un rayo de luz se enciende; ahora, ajusta el espejo para que aparezca un charco de agua. Congélalo y empuja el bloque de hielo de tal forma que actives el *switch* que está en el piso (tendrás que destruir y reparar las cajas de madera).

Al salir verás uno de los mecanismos que bajan el puente roto, repáralo y actívalo para que Harry y Ron puedan subir. Cambia a Harry y sube por la cuerda de la plataforma de piedra. Una vez arriba, pégate a la pared y pasa con cuidado hasta donde está el *switch*, actívalo y se abrirá la reja, pero Harry quedará atrapado. Con Hermione avanza y usa su magia para reparar el puente y eliminar a los enemigos.

Congela el agua y sube hasta donde está el espejo sobre el que brilla la luz. Muévelo de modo que la luz brille en la estatua. Desciende y congela el agua que está debajo de la bola de cristal. Ahora utiliza la magia de Ron para cargarla de energía y empújala en contra de las manecillas del reloj, con el fin de activar el ojo que está escondido detrás de una plataforma.





Una vez que juegas un mini juego, éste puede ser accesado desde el menú principal o, directamente en donde lo encontraste. Busca todos los minijuegos escondidos durante tu aventura

Limpia el área de monstruos y muévete hacia la plataforma para activar el *switch* y liberar a Harry. Toma el control de éste y sube a la plataforma de piedra, trepa por la cuerda, activa el *swich*, baja y salta la puerta a la que ahora tienes acceso. Camina hasta llegar a un cuarto donde encontrarás el hechizo Carpe Retractum. Ya que tengas el hechizo, úsalo en la estatua que está del otro lado del pozo y luego jala el puente plegadizo para escapar. Sal a donde están Ron y Hermione, extiende el puente de ambos lados y regresa a la última habitación de donde saliste. Ahí jala la reja del piso para que Hermione active el *switch* y se abra la puerta. Avanza y llegarás hasta el jefe del nivel.

Con la nueva magia de Harry, apunta hacia los escudos de la armadura y jala hasta tirarlos uno por uno, cada escudo se convertirá en una criatura que te perseguirá. Cuando se detenga a gritar el jefe, aprovecha para atacar con Flipendo. Repite la técnica hasta que pierda todos sus escudos. Al final sólo apunta hacia la cabeza para arrancarle el casco y habrás ganado. Con esto, terminó otro día.





# EXPECTO PATRONUM

Si viste la película, ya sabes que con este hechizo puedes derrotar a los Dementors y, claro, no será tan sencillo obtenerlo.

Ve al cuarto piso y entra al salón de clases, ahí verás una escena y tendrás que controlar a Harry. Empuja los enormes bloques hasta que caigan dentro de su orificio, con esto abrirás las puertas de la siguiente cámara. En esta parte, deberás tener mucho cuidado, pues el Boggart que aparece con forma de Dementor, te perseguirá hasta acabarte. Usa Carpe Retractum en todas las pequeñas estatuas para moverte de plataforma en plataforma. Tendrás que empujar 4 bloques en cada una de las esquinas de esta habitación para poder pasar a la siguiente área. Lo más recomendable es seguir el camino que te va marcando el juego, cuando ya no puedas llegar al último bloque, ten un poco de paciencia, acércate lo más que puedas y si esperas un poco, aparecerá una estatua, utilízala para pasar. Continúa avanzando hasta llegar al libro que contiene el hechizo Expecto Patronum.





Para escapar con vida, deberás derrotar al jefe, un peligroso y poderoso Dementor. No es necesario que te acerques mucho a tu enemigo, es más, si puedes, aléjate de él. Cuando invoques el hechizo, podrás dirigirlo directo al Dementor usando el Stick Análogo. Con tres ataques será suficiente para eliminarlo.

Después de las escenas que seguirán, te verás nuevamente en aprietos. Hermione deberá pasar por debajo de la pequeña puerta metálica para aprender el hechizo Draconifors, con el que puedes hacer que determinadas estatuas en forma de dragón arrojen fuego. Sal de la habitación y con cautela regresa al cuarto donde se encuentran Snape y Lupin. Sin ser visto, usa Draconifors en la estatua y aparecerá una puerta de escape.

Esquiva la visión de las armaduras y los prefectos y sigue tu camino hacia el tercer piso. Sin ser detectado, llega hasta la estatua "Gunhilda of Gorsemoor" (puedes checar tu mapa si te pierdes), ahí entrarás a Hogsmade para obtener ingredientes para tu siguiente pócima.





Ahora, regresa al séptimo piso a tu habitación, ten presente que el camino directo está cerrado, por lo que deberás tomar una ligera desviación por el ala norte que, por cierto, está llena de trolls. Para distraerlos y que puedas pasar sin problemas, utiliza las Dungbombs de Ron (al usarlas, los trolls no te harán caso). Al llegar a tu alcoba, habrá terminado otro día.





No olvides que este título es compatible con la versión de Game Boy Advance, conecta ambos juegos usando un GCN-GBA Cable Link y descubre los extras que Electronic Arts preparó para ti.






Una vez más, tendrás que derrotar a Malfoy en un duelo de magia, pero esta vez será más sencillo. Cuando Draco y sus amigos salgan corriendo, deberás aprovechar para obtener tus ingredientes. Primero, ataca a las hadas con Flipendo para que caigan al suelo, una vez ahí, usa Glacius para congelarlas y tomarlas una por una, ya que tengas tres, los Dementors aparecerán. Aquí necesitas mucha habilidad; mientras Ron y Hermione tratan de romper la cerca, Harry debe protegerlos usando Expecto Patronum. Recuerda mantener a los Dementors a distancia, pues debes esperar a que Ron y Hermione escapen, lo cual tardará un poco.

# PÓCIMA 2

Para esta pócima, tendrás que volver a visitar las áreas verdes de Hogwarts.

El primer ingrediente se encuentra a un lado de la cabaña de Hagrid. El segundo está detrás de la escuela, monta a Buckbeak y dirígete al muelle para ir de pesca con Harry, en este mini juego tendrás que usar Carpe Retractum.

El tercero está en uno de los jardines, sobrevuela Hogwarts con Hermione para buscar un rayo de luz, una vez que lo encuentres, desciende y usa Draconifors en la estatua del dragón. Ya con esto, puedes regresar a tu clase de pociones.



Al salir de ella, verás una escena donde Draco quiere hacer trampa en el juego de Quidditch y ha cambiado la Snitch dorada por una falsa. Utiliza a Hermione y corre hasta la casa de Hagrid, monta a Buckbeak y vuela hasta el patio donde está la caja con el equipo original. Aterriza, desmonta y usa Glacius sobre el charco de agua y luego Draconifors en el dragón para recuperar la caja. Ahora vuelve a montar y vuela hasta la entrada del estadio.









# LA ESCENA FINAL

Corre a la casa de Hagrid para ver el "principio del fin". Cuando recuperes el control de los personajes, avanza por los pasillos sorteando todos los retos. Al llegar al final, te esperan los Dementors.

En esta parte, tendrás que arrastrar el cuerpo de Sirius lejos de los Dementors, lo cual no será sencillo. Fíjate muy bien en la ruta de escape que toma Hermione y síguela, si un Dementor te logra capturar, quítatelo de encima pronto y sigue tu camino. Al llegar a la parte alta del lago, tendrás que usar Expecto Patronum para defender a Sirius, después de unos cuantos ataques, verás otra escena.





# EL PODER INTERIOR

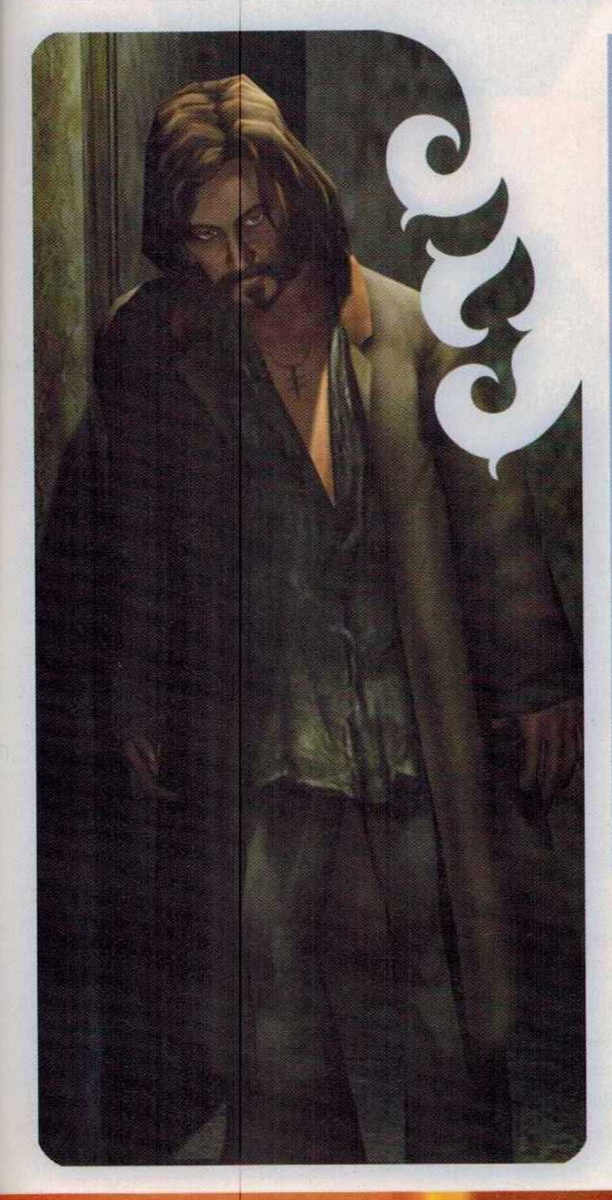
Ahora, del otro lado del lago, Harry podrá usar todo el poder el Expecto Patronum en contra de los Dementors.

La mejor forma de usar este hechizo es cargando todo su poder, puedes intentar rodear a todos los Dementors o, todo el tiempo, arrojar el poder en una misma dirección para abrir una brecha y permitir que por ahí pase la magia libremente.

Al rescatar a Harry y a Sirius, verás las últimas escenas y llegarás a la misión final: rescatar a Sirius de la torre. Por último, monta a Buckbeak y vuela hasta la torre, ahí verás un corto donde "el prisionero de Azkaban" se despide de Harry, con este momento crucial también terminan las clases.















Si crees que te faltaron áreas por explorar o minijuegos por encontrar, Dumbledore te dará la oportunidad de salvar e inspeccionar Hogwarts un poco más. Si deseas ver el final del juego, vuelve a hablar con él y sabrás quién es el ganador de la copa de casa.

¡FELICIDADES, TERMINASTE EL JUEGO Y LIBERASTE AL PRISIONERO DE AZKABAN!

Hay una frase muy cierta en el jugo de Capcom Vs SNK "All records are made to be broken" o que quiere decir en español, "todos los records se hicieron para romperse". El hecho de que existan records en los videojuegos es para que te superes. Ya sea que lo imponga otra persona o tu mismo, siempre debes buscar la forma de ser mejor y romper todos los records.

Por ello, este mes tenemos estos nuevos retos para romper y, también damos a conocer el nombre de los que ya lograron vencer los retos anteriores, checa esto:



08/04-01

## Super Mario Advance 4: Super Mario Bros 3

Este reto es simple, lo único que tienen que hacer es romper el récord en las siguientes condiciones:

En el juego Super Mario Bros. 3 logra el siguiente puntaje:

**Top 138500 P=18**

Enviado por: Hugo Gallo



06/04-3

## Mario Kart Double Dash!!

| Pista | Tiempo a Superar | Nuevo Record |
|---|---|---|
| Baby Park | 01:16:000 | 01:09:901 |
| Mario Circuit | 01:45:000 | 01:38:736 |
| Yoshi Circuit | 02:00:000 | 01:55:777 |

Respondido por: Fernando Ortega Arauz

El Reto Club Nintendo

08/04-02

## Mario Golf Advance Tour

Envíanos tu mejor juego en el Marion Tournament. Publicaremos el nombre de la persona que termine los 18 hoyos con la menor cantidad de golpes posibles o si logras imponer un record que creas que valga la pena en algún otro campo, envíamos tu reto y lo publicaremos.

Recuerda que para hacer validos tu retos, debes enviarnos un video VHS o fotografías convencionales (no aceptamos fotografías digitales por correo electrónico) a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Sta. Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México D.F. Recuerda que en tu sobre o paquete debes escribir con letra legible "Sección Retos"

RICO EN LECHE

kinder

SORPRESA

## ADIVINA QUIÉNES LLEGARON A KINDER SORPRESA.

Los Looney Tunes en la antigua Grecia. Búscalos entre las más de 100 sorpresas de la nueva colección 2005, sólo por tiempo limitado.










# Tales of Symphonia™

# Tips

## ¡Una excelente aventura!

**Este magnífico título te transporta a lugares maravillosos, donde la magia es real y las aventuras están a la vuelta de la esquina. Para apoyarte en esta extensa jornada, te damos unos tips para dominar este asombroso juego. ¡Disfruta uno de los mejores RPG de este año!**

## Los héroes

Los RPG siempre se han caracterizado por tener una amplia gama de personajes, éstos pueden ser elegibles —por lo general, tienen un fin en común— o formar parte de la historia. En Tales of Symphonia, los personajes son muy distintos y cada uno tiene sus propios motivos para pelear, así como su personalidad, carisma y forma de enfrentar a los enemigos. Es primordial que los conozcas y juegues con todos, con el fin de conocer sus historias y lograr un buen balance en el equipo. Además, algunas cosas cambian durante el juego y ciertos monstruos son más fáciles de vencer, según los personajes que uses.



## Lloyd Irving

Éste es el personaje principal del juego y lo usarás en 90% de la aventura; aunque no es imprescindible que esté todo el tiempo en tu equipo. Es un gran combatiente elegible puesto que puede usar sus dos espadas para ejecutar ataques múltiples y dañar a los enemigos; puede aprender Sword Skills que le ayudarán a mejorar sus ataques. Es muy rápido y tiene buenos niveles de estatus, siendo tan balanceado, de seguro te será muy útil.



## Collet Brunel

No te vayas con la finta por su delicada apariencia y belleza. Collet es una buena guerrera y un miembro del equipo importante; usa sus Chakrams para atacar a los enemigos a distancia y puede utilizar magia de tipo Light. Si estás lejos del enemigo, arrójale Chakrams presionando Arriba + A o Abajo + A, emplea esta estrategia contra los enemigos fuertes que quieras mantener o atacar a distancia.



## Genis Sage

Este pequeño personaje posee poca fuerza física como para lanzarlo contra un contrincante poderoso en combates cuerpo a cuerpo, pero su enorme poder mágico tipo oscuro es de gran ayuda y demuestra ser efectivo si sabes manejarlo bien. Procura no saltar mucho con él, pues su rango de ataque decrece cuando estás en el aire. Tiene un alcance muy corto, por eso es recomendable configurarlo para atacar sólo de lejos.



## Raine Sage

Al igual que su hermano Genis, Raine puede usar su poderosa magia (de tipo blanco), para atacar a los enemigos que se encuentre en la travesía. Ella tiene muchos ataques mágicos fuertes y hechizos defensivos que ayudarán al equipo en las situaciones más comprometedoras. Dado que es un poco lenta, te recomendamos que la uses de manera similar a Genis, es decir, que la mantengas a distancia para utilizar su magia como apoyo.



## Kratos Aurion

Es un personaje muy fuerte que usa su espada y su escudo para enfrentar a los monstruos, por ende, puede aprender Sword Skills y, además, un poco de magia negra. Si necesitas un personaje poderoso para atacar constantemente a los enemigos, configura a Kratos para que se lance a la batalla sin recelos. Si sabes combinar a Kratos y a Lloyd, crearás poderosos Unison Attacks durante las peleas.



## Sheena Fujibayashi

Esta ninja posee veloces movimientos de pelea y algunos que ayudarán a los demás miembros del equipo; además, ella puede invocar a ciertos espíritus del juego, una vez que ha sido derrotada. Su rapidez la hace un excelente personaje para las situaciones en donde se requiere atacar sin perder tiempo a los enemigos numerosos, pues puede ejecutar combos de cuatro impactos sin problemas.



## Zelos Guilder

Este personaje es similar a Kratos y aprende las mismas técnicas, incluso puede equiparse con armas idénticas. Es apropiado cuando se trata de atacar a varios enemigos a la vez, pues sus movimientos tienen un buen alcance y un apreciable rango a los lados, además de que puede ejecutar combos con facilidad. Puedes combinar a este personaje con Lloyd o Kratos para integrar la primera línea de ataque.



## Presea Combatir

Es una linda niña que parece inofensiva, pero en realidad es una feroz combatiente, con una fuerza descomunal y un temperamento triste. Sus ataques físicos causan estragos en cuanto enemigo se le ponga enfrente y, a pesar de que su hacha es casi tan grande como ella, la puede blandir con rapidez y puede dar combos de dos golpes. Usa a Presea contra los rivales débiles para limpiar el área.



## Regal Bryant

Éste es otro personaje que será de gran utilidad contra los adversarios fuertes. Además de usar sus botas para atacar a los adversarios, puede aprender hechizos curativos para ayudar a los otros miembros del equipo. Sus ataques tienen un buen alcance y son letales si los ejecutas de cerca. A pesar de ser fuerte, es un poco lento, por lo que deberás protegerlo con magia desde lejos para que sea más efectivo.

# ¡Presiona Z!

Al igual que en todo RPG, no sólo se trata de pelear contra cuanto enemigo se te ponga enfrente, sino también debes hablar con la gente para aprender cosas y enterarte de los últimos sucesos. En **Tales of Symphonia**, la historia es muy importante y los desarrolladores pusieron mucho énfasis en este aspecto. Contiene numerosas secuencias en donde los personajes platican entre sí y discuten sobre los eventos y las batallas, así como intercambian sus puntos de vista y se hacen bromas. En ocasiones, un botón Z aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla; en ese momento, debes presionar Z para ver una pequeña conversación entre los miembros del equipo, que te dará una idea de qué hacer después durante la historia.




## Menú:

Para que disfrutes al máximo tu juego, debes conocer todo lo que puedes hacer en el menú principal: podrás seleccionar qué personajes usarán determinado tipo de magias en batalla y qué acciones tomarán tus aliados, etc. De una buena estrategia dependen tus victorias en batalla.

## Tech:

Aquí podrás cambiar y configurar las técnicas de cada uno de tus personajes. Puedes checar la información de cada movimiento al presionar Start, hacer que algún ataque se olvide si presionas X o simplemente desactivarlo con el botón Y. Debes pensar bien si querrás que un personaje olvide o no un movimiento, pues algunas veces, los necesitarás en batalla.

## U. Attack:

Utiliza los ataques Unison en lugar de técnicas. Para ejecutar combos Unison, debes tener equipadas algunas técnicas requeridas. Por tal razón, es recomendable checar constantemente a tus personajes, sus técnicas y movimientos, antes de hacerlos olvidar un ataque o desactivarles determinada técnica.

## Start:

Puedes seleccionar entre tres tipos de tácticas predeterminados para controlar a tus personajes; también puedes configurarlos según tus preferencias personales para poder ajustar a todos los miembros del equipo para determinada batalla.

## Status:

Aquí puedes ver a detalle el progreso de tus personajes, qué tan altos tienen sus niveles de ataque y defensa, entre otros. Además, indica a cuál estatus subirán en el siguiente nivel que obtengas por la experiencia al ganar batallas.

## Synopsis:

Esta excelente opción te permite ver un breve resumen de lo acontecido en cada evento. Es decir, si encontraste un *item* importante, si conociste a algún personaje interesante, el lugar que visitaste, entre otras cosas.

## Items:

Aquí puedes ver los *items* que vayas consiguiendo. Puedes usarlos presionando el botón A o tirarlos con el X. Únicamente puedes llevar 20 piezas del mismo *item*.

## EX Skill:

Durante tu aventura, encontrarás ExGems de niveles 1 al 4. Estas gemas se pueden equipar para darles algunas habilidades extras a los personajes durante la batalla. Algunas de estas habilidades te darán EX Skills si las sabes combinar correctamente.

## Equip:

En esta opción, puedes configurar el equipo de los personajes. Recuerda presionar Start para que veas cuáles estatus se incrementan o decrecen, según los *items* equipados.

En la opción de System puedes salvar, cargar y configurar las opciones de tu juego.

## Cooking:

Aquí seleccionas al personaje que cocinará después de una batalla. Debes checar todos los lugares para localizar al chef misterioso, quien te enseñará nuevas y mejores recetas. Al cocinar los alimentos después de la batalla, recuperarás un poco de tu HP o tu TP, o podrás curarte de los cambios de estatus. Toma en cuenta que debes comprar los ingredientes necesarios para cocinar.

## Calabozos

Dentro de los calabozos del juego, podrás ver a los enemigos, por lo que la mayoría de las ocasiones podrás evitar las peleas. Aunque algunas veces evadirlas será un punto a favor, debes recordar que no puedes pasar el juego sin luchar. Acumula experiencia para enfrentar a los jefes de **Tales of Symphonia**.

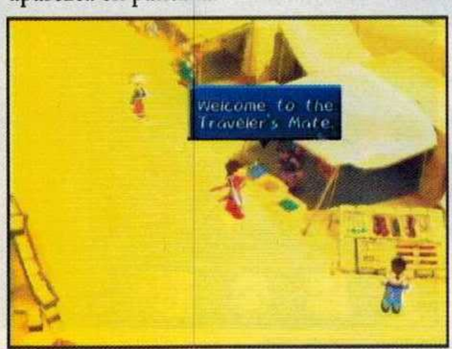


También puedes paralizar a tus enemigos con el Sorcerers Ring al presionar X. Este útil accesorio te permitirá resolver muchos de los acertijos y *puzzles* que encontrarás dentro del extenso mundo, y puede cambiar de poder al ser expuesto a ciertos aparatos dentro de los calabozos. En estos lugares oscuros, debes encontrar una gema especial para activar los puntos para salvar el juego. A fin de darle un poco más de dificultad, esta preciosa gema puede estar en manos de algún enemigo, así que procura no evadir muchas batallas o perderás la oportunidad de poseer la llave para salvar tu juego.



## Pueblos

En estos lugares puedes hablar con la gente para averiguar cosas, visitar ciertos sitios de interés y también encontrar varias clases de tiendas en donde podrás adquirir *items* de todos tipos: desde armamento y equipo, hasta los clásicos de recuperación, así como los ingredientes para tus sándwiches. Recuerda que también hay diálogos en estos pueblos, así que presiona el botón Z cuando aparezca en pantalla.




## Mapas principales - Controles

| | |
|---|---|
| **Start:** | cambias el tamaño de tu "minimapa" o lo desactivas. |
| **Botón A:** | entras en los pueblos, calabozos, etc. |
| **Botón Y:** | abres la pantalla de Menú. |
| **Botón X:** | cabalgas sobre Noishe. |
| **Botón Z:** | checas los diálogos. |
| **Botones R o L:** | giras la cámara. |
| **Botón B:** | usas el bote en los puertos. |
| **Botón B:** | vuelas en los Rhea-Birds (cuando los tienes). |
| **Control Pad Izquierda/Derecha:** | ves el mapa completo. |




No te confíes al ver pequeños a los enemigos del mapa; en la batalla verás que son muy diferentes y pueden atacar en grupos grandes. Ten cuidado y prepara tus armas.

## Enemigos

Cuando estás en el mapa, verás rivales de dos tamaños caminando; si los tocas, entrarás en una batalla contra ellos. Si deseas continuar tu camino sin iniciar una pelea, evita a estos monstruos y estarás a salvo.



## Puntos de relación




En algunas partes hay sitios iluminados en donde se llevan a cabo pláticas entre Lloyd y los demás miembros del equipo. Según las respuestas que elijas en estas conversaciones, la relación entre el personaje principal y los demás se verá afectada o mejorará en forma significativa, lo cual se reflejará en el trabajo en grupo.

## Sistema de batalla

En **Tales of Symphonia** el sistema de peleas es diferente al de los RPG comunes. Aquí no tienes comandos de ataque, defensa ni magia, más bien, puedes controlar la acción al estilo de los juegos tradicionales de acción/aventura en 2D. Si juegas solo, puedes configurar la inteligencia artificial de los otros miembros del equipo, pero si son más personas las que participan, cada uno puede controlar a otro de los personajes y experimentar la emoción de la batalla en tiempo real.




## Controles básicos

| | |
|---|---|
| **Control Pad Arriba:** | salto (Modo Manual). |
| **Control Pad Arriba + X:** | salto (Modo Semi-Auto) |
| **Control Pad Izq./Der.:** | te mueves a los lados, presiona dos veces a la misma dirección para correr. |
| **Botón A:** | ataque normal. |
| **Control Pad Arriba + A:** | ataque alto/salto y ataque. |
| **Control Pad Abajo + A:** | ataques bajos. |
| **Botón B:** | usas la primera técnica. |
| **Control Pad Arriba + B:** | segunda técnica. |
| **Control Pad Abajo + B:** | tercera técnica. |
| **Control Pad Izq./Der. + B:** | cuarta técnica. |
| **Botón X:** | defensa. |
| **Botón Y:** | abres el Menú. |
| **Botón Z:** | usas el Unison Attack. |
| **Start:** | pausa. |
| **Control Pad:** | cambias los comandos de los otros miembros del equipo. |
| **Control Stick C Arriba/Abajo:** | usas algunas técnicas elegidas. |

## Mantén tu mente en los detalles mientras peleas

El uso de los combos y ataques es vital para tu éxito en los encuentros con los oponentes del juego. Debes tomar en cuenta que, en todo momento, los demás personajes pueden sufrir daño y, aunque tengan diferentes órdenes de curarse y protegerse, deberás de darte un tiempo para ver su estatus y ayudar a tus amigos cuando más lo necesiten.




Si presionas el botón A consecutivamente, tu personaje realizará un combo sencillo, el cual será y durará según los atributos de cada guerrero. Cada vez que un personaje usa un ataque normal en un enemigo, recupera un poco de TP.




## Modos de batalla

Hay tres tipos diferentes de condiciones para que los personajes actúen. Por lo común, los que vayan a ser controlados por jugadores, deberán de llevar el comando Manual o Semi-Auto. Los controlados por el CPU deberán estar en Auto para que puedan actuar por sí mismos durante el desarrollo de las batallas.




## Semi-Auto

Si tu personaje no está en el rango de un adversario cuando le digas que ataque, lo hará automáticamente. Debes presionar Arriba + X para saltar, lo cual hace menos probable que te equivoques al realizar una técnica que involucre la misma dirección. Practica con ambos modos.

## Auto

El personaje es totalmente controlado por el CPU; sin embargo, puedes ejecutar alguna de sus técnicas o hacer que use un *item* si se lo ordenas desde el menú (presiona Y).

## Manual

En este modo, los personajes son controlados totalmente por el jugador correspondiente. Con sólo presionar Arriba, podrás saltar, lo que te da una mejor movilidad y control durante una pelea. Si deseas cambiar de protagonista durante la batalla (de los manejados por el CPU), presiona Y para activar el menú y después intercambia los personajes con Z hasta que el elegido esté al principio. Además, deberás cambiar su modo de batalla a Manual.




## Enfocando

Al iniciar una batalla, el personaje principal enfocará a uno de los enemigos que tenga enfrente. En cualquier momento de la pelea, puedes seleccionar a otro adversario si dejas presionado el botón R. Es importante que sepas cuál contrincante atacar primero, no lo hagas sin pensarlo bien; algunos contrincantes te pueden causar daño por la espalda si enfocas a otro cercano.

También se cuenta como combo si un enemigo está siendo impactado por un ataque o una serie de golpes de uno de tus aliados y tú (u otro personaje). Si sabes configurar bien las acciones de los miembros de tu equipo, pueden ayudarse mutuamente para iniciar o terminar un combo, con el fin de atacar de lejos a los rivales.




## Combos

Son ataques consecutivos a un mismo rival. Suelen ser mucho más efectivos que los ataques sencillos. Puedes iniciar un combo con una serie de golpes del ataque normal (botón A) y continuar con alguna técnica con ayuda del botón B.




## Unison Attacks

Los ataques de este tipo son técnicas especiales que combinan los poderes de varios personajes a la vez. Para ejecutar estos potentes movimientos, debes de tener activadas las técnicas necesarias para que se complete la combinación. Estos ataques no se pueden hacer al principio del juego; conforme vayas progresando, podrás aprender a usar técnicas nuevas y combinaciones diferentes.




Estos ataques son sumamente fuertes, aunque debes tomar en cuenta que pueden ser interrumpidos si un enemigo golpea a uno de los personajes.



# ¡Defiéndete y esquiva!



Un buen guerrero sabe que la defensa es tan importante como el ataque; balancear la defensa con tus técnicas incrementa las posibilidades de triunfar en una contienda. Al presionar el botón X, tu personaje puede poner defensa para bloquear los ataques y embestidas de los enemigos; pero, obviamente, no puedes detener los impactos lanzados a tu espalda.

Ahora bien, es de sabios usar la defensa, pero recuerda que sólo amortigua los impactos, reduciendo el daño que tu personaje sufrirá. Si deseas evitar la pérdida de energía, puedes presionar Atrás + X para que el personaje ejecute un movimiento y pueda esquivar los ataques cercanos. Claro, también tiene sus inconvenientes: puedes quedar a merced de un enemigo que esté detrás de ti, o recibir daño si el ataque es de largo alcance. Debes practicar bien para dominar estas dos acciones.




# Cambios de estatus

Durante tu larga jornada, te enfrentarás a diferentes tipos de monstruos y enemigos. Algunos son ponzoñosos, como los escorpiones o las arañas, y te provocan cambios en tu estatus que te afectarán de una u otra manera. Aquí te damos una lista de los diferentes estatus que puede tener un miembro de tu equipo. Procura comprar en las tiendas los diferentes *items* que los curen para que estés siempre listo.




Recuerda que si descansas en los Inns, puedes recuperar la salud de todo tu equipo; pero hay lugares en donde las tiendas y los Inns escasean, por lo que es recomendable que vayas bien abastecido con muchos *items* recuperativos para cualquier situación.

| Estatus | Indicación | Efecto |
|---|---|---|
| Poison | Burbujas verde claro | Tu HP decrece gradualmente |
| Deadly Poison | Burbujas verde fuerte | El HP disminuye muy rápido |
| Paralysis | Un rayo sobre el personaje | Te restringe algunos movimientos |
| Petrified | El personaje se petrifica | Quedas imposibilitado totalmente |
| Sealed | Dos "X" sobre el personaje | No puedes usar técnicas |
| Dead | Cae en batalla (HP acabado) | El personaje queda fuera del juego hasta ser revivido |

# Technical Smash

Éstas son condiciones que te dan más puntos de experiencia y valores, al eliminar a un enemigo de alguna manera específica. Cumple con estas situaciones para obtener beneficios extras.

| | |
|---|---|
| No damage: | Elimina al enemigo antes de que le cause daño al equipo. |
| Counter: | Aniquílalo justo antes de que te ataque. |
| Skill: | Termina con tus adversarios con una técnica. |
| Summon: | Derrota al enemigo con una invocación. |
| Aerial: | Elimina al contrincante mientras está en el aire. (obtienes un mayor porcentaje si el monstruo no es volador). |
| Combo: | Termina con un adversario con un combo. |





# Over Limits

Cuando un personaje (o un enemigo) es impactado cierto número de veces, entra en modo "Over limit". Al estar en esta condición –que dura un lapso breve–, el daño recibido es dividido a la mitad y puede esquivar los ataques con más facilidad. Sheena puede ejecutar invocaciones de esta forma.



# Técnicas recomendadas




1. Procura configurar las acciones de los personajes más fuertes y con mejor defensa, de manera que ataquen primero a los enemigos, siendo la primera fuerza del equipo.

2. Los personajes que usan magia, como Genis, Collette y Raine, funcionan mejor si los mantienes alejados de la batalla y les ordenas emplear sin parar sus magias de largo alcance. De este modo, puedes estar cubierto desde lejos y evitar que sean atacados innecesariamente.

3. Al enfrentar a un adversario solo, procura pasar al personaje principal (o al que controles) detrás del rival, así podrás atacarlo por la espalda y romper su defensa. Si se voltea, salta rápidamente al otro lado y repite la jugada.

4. Si son muchos enemigos los que te atacan, procura enfrentar al más lejano con el personaje que controlas, así provocarás la separación de los adversarios, por lo que perderán el sentido y estarán más expuestos a los ataques simultáneos de tus aliados.

5. Cuando te enfrentes al clásico jefe que tiene subordinados, ataca primero a los más pequeños, para después concentrar tus ofensivas contra el jefe. Así, evitas que los enemigos te ataquen desde distintos puntos.

6. Mantén un ojo siempre en los estatus de tus compañeros. Cuando veas que alguno tiene poca energía, cúralo sin dudar. En caso de que alguno caiga en batalla, revívelo; recuerda que si no es muy fuerte, al menos se convierte en un blanco extra.










En algunas ocasiones, los enemigos se mueven y actúan de distintas formas; debes tener cuidado y estudiar su comportamiento para poder desarrollar estrategias y jugadas más elaboradas que sean efectivas contra los monstruos del juego.

En ocasiones, los oponentes son vulnerables a ciertos ataques, en especial a los basados en los elementos naturales. Un ejemplo es que los enemigos de fuego reciben más daño si usas técnicas de agua. Ten esto en mente antes de participar en una batalla.

## Grade Shop

Al terminar el juego, reinícialo usando el mismo archivo y el juego te dirá que insertes el disco 1. Después de hacerlo, podrás comprar varias opciones con el "Grade", el cual acumulaste durante el juego. Cuando se refiera a transferir, significa que uses dichos elementos del archivo anterior en el nuevo.

| Opción | Grade | Opción | Grade |
|---|---|---|---|
| Llevar hasta 30 *items* | 500 | Transferir Caracter Collection | 10 |
| Experiencia x 1/2 | 10 | Transferir Cooking Skills | 50 |
| Experiencia x 10 | 3000 | Transferir EX Gems (inventario) | 600 |
| Experiencia x 2 | 1000 | Transferir EX Skills (equipadas) | 400 |
| Obtén más experiencia por combos | 50 | Transferir el Gald | 1000 |
| Eleva las relaciones con tu equipo | 100 | Transferir Memory Gems | 20 |
| Recibir más Grade por batalla | 100 | Transferir los minijuegos | 10 |
| Iniciar con 500 puntos de HP extra | 250 | Transferir la Monster Encyclopedia | 10 |
| Empezar con 160 HP en cada batalla | 10 | Transferir el tiempo de juego | 10 |
| Transferir Collector´s Encyclopedia | 10 | Transferir las recetas | 50 |
| Transferir mapa general | 10 | Transferir las relaciones del equipo | 10 |
| Transferir todas las técnicas y magia | 1000 | Transferir el número de veces que usaste las técnicas y magias | 25 |
| Transferir Battle Strategy | 10 | Transferir las títulos | 1000 |

## Mapas

Éstos son los dos mapas generales del juego, si necesitas saber hacia dónde está cada lugar, puedes consultarlos para saber a dónde dirigir tus pasos. Recuerda, los enemigos aparecen al azar y varían según el sitio; siempre ve preparado para cualquier circunstancia.






**Cheat** Dificultad "Mania", Game Record, Grade Shop y Sound Test. Para tener acceso a todas estas opciones, sólo termina el juego una vez e inicia de nuevo la aventura.

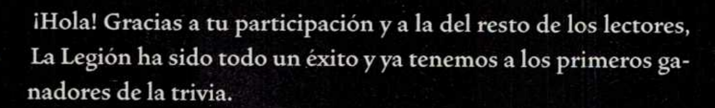
## Lugares de Tales of Symphonia

| Sylvarant | Tethe´alla |
|---|---|
| 1. Dike´s House | 1. Hot Spring of Guidance |
| 2. Martel Church | 2. Temple of Earth |
| 3. Iselia Forest | 3. Grand Tethe´alla Bridge |
| 4. Iselia | 4. Meltokio |
| 5. Linkite Tree | 5. Fooji Mountains |
| 6. Sylvarant Base | 6. Temple of Darkness |
| 7. Ossa Trail | 7. Monastery |
| 8. Izoold | 8. Toize Valley Mine |
| 9. Triet | 9. Latheon Gorge |
| 10. Triet Relic | 10. Yumire Forest |
| 11. Nekonin Village | 11. Altamira |
| 12. Palmacosta | 12. Gate of Another World |
| 13. Solitary Island Human Ranch | 13. Nest of Wyvern |
| 14. Thoda Geyser | 14. Tower of Salvation |
| 15. Palmacosta Human Ranch | 15. Alesta´s |
| 16. Hakonesia Peak | 16. Ozette |
| 17. Ascard | 17. Mizuho |
| 18. Balacruf | 18. Gaoracchia Forest |
| 19. Tower of Salvation | 19. Sybak |
| 20. Haima | 20. Temple of Lighting |
| 21. Lake Umacy | 21. Tethe´alla Base |
| 22. Ruin | 22. Temple of Ice |
| 23. Ascard Human Ranch | 23. Flanoir |
| 24. Tower of Mana | |

# Una larga aventura...

Así damos por terminados los tips de Tales of Symphonia, esperamos que te sean de gran utilidad para enfrentar esta inmensa jornada. Recuerda, lo más importante es participar en peleas para subir de nivel, acumular experiencia y tener tu inventario lleno de items para toda ocasión. ¡Mucha suerte!

# Cementerio de videojuegos



¡Hola! Gracias a tu participación y a la del resto de los lectores, La Legión ha sido todo un éxito y ya tenemos a los primeros ganadores de la trivia.

En esta ocasión, veremos un excelente juego que dejó huella en el legendario SNES: Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time. ¡Espero que sea de tu agrado y que muchos videojugadores más se sumen a las filas de La Legión para que participen en las trivias y ganen muchos premios!




## Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time
## Agosto 1992, SNES, Konami

### Amor a primera vista

Hace muchas lunas, un pequeño Panteoncito, acompañado por su hermano, iba a hacer unas compras en una tienda de autoservicio cuando, de repente, algo llamó su atención: era un juego en un interactivo... Se trataba del más nuevo (en ese entonces) título de las famosas "Tortugas Ninja", un par de niños lo jugaban intensamente. Era impresionante ver los gráficos, la acción y los asombrosos efectos visuales de cuando los Foot Soldiers eran lanzados hacia la pantalla; claro, el clímax de la historia llegaba cuando, al terminar una escena, las tortugas gritaban ¡Cowabunga! Irremediablemente, fue amor a primera vista.




Quizá se preguntarán "¿y a mí qué me interesa esta anécdota?", simplemente quise compartir con los legionarios la emoción de tan grato momento, que estoy seguro muchos de ustedes experimentaron por un instante cuando vieron por primera vez algún videojuego de antaño. Por cierto, si tienes alguna anécdota similar, te invito a que la compartas con los demás miembros de La Legión; si son divertidas, sencillas y verídicas mucho mejor. Las más originales serán publicadas, sólo debes enviarme un correo electrónico a panteon@clubnintendomx.com con el subject (o asunto): Anécdota.

### Una arcadia en casa




El porqué del éxito de este juego es su similitud con la versión de arcadia. Si recuerdas, el segundo título de las tortugas que salió para el NES fue **TMNT: The Arcade Game** (conversión del de arcadia), pero por las limitaciones del sistema, los fans se quedaron esperando más. Cuando llegó el **TMNT IV: TIT** al SNES, ¡era jugar la arcadia en tu televisión! Aunque muchos compartimos la misma opinión: el *gameplay* fue mejorado para el SNES.

### Acción TMNT al estilo Konami




Los cuatro ninjas, Leonardo, Donatello, Raphael y Michel Angelo llegaron con sus artes marciales y su acción tradicional al SNES, bajo el desarrollo de Konami. Los personajes tenían varios movimientos, los cuales variaban según la tortuga elegida. Las patadas, golpes y ataques con armas se repartían a diestra y siniestra para regocijo de los fans. La acción se llevaba a cabo con vista en 3D al estilo Double Dragon, pero con más rapidez, por lo que debías pulir tus habilidades al máximo.

## ¡10 escenas emocionantes!

A lo largo de 10 intensas misiones, las tortugas debían visitar distintas partes de la historia de la humanidad para poder enfrentarse con Shredder. Desde los tiempos de las cavernas, pasando por los piratas y hasta llegar al futuro, las tortugas enfrentaban a los soldados de Krang y a otros enemigos conocidos, como Baxter Stockman, Bebop y Rocksteady, entre otros. Además, para hacerlo más divertido, las tortugas podían montar sus veloces tablas para surfear dentro de las coladeras y veloces plataformas antigravitacionales para las carreteras del futuro. Los gráficos, con efectos de rotación y escala, eran impresionantes y orgullo del SNES (espero que se les ocurra un *remake* para el GBA).

**Ganadores de la Trivia anterior:**

Alfredo Alejandro Robles Guzmán
Colima, Colima

Ángel Sebastián Muñoz Guzmán
Puebla, Puebla

Guillermo Julián Jayme Gallardo
Torreón, Coahuila

Abraham Rojas García
Ecatepec, Edo. Mex.

Marco Antonio López Martínez
Cd. Madero, Tamaulipas

Israel Olivares Guzmán
Guadalajara, Jalisco

## un modo extra de peleas




Otro detalle muy bueno de este juego es que tenía una opción de peleas entre dos tortugas, usando el mismo *gameplay* del modo de historia. A pesar de ser muy sencillo, este modo fue un gran atractivo y dio lugar al título **TMNT: Tournament Fighters**, que llegó al SNES y al NES.

## epílogo



**Turtles in Time** fue un juego que dejó huella, quienes lo tengan deben sentirse orgullosos de poseer una joya tan preciada. Si tienes oportunidad, chécalo, no te arrepentirás. Ahora, les daré un *cheat* para tener más vidas en cualquiera de las dificultades: en la pantalla del logo, usa el control 1 para iluminar las opciones (sin entrar); ahora, en el control 2 presiona la famosa secuencia arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A. Ahora sí, puedes usar el control 1 para entrar en las opciones y seleccionar más vidas que las que te dan normalmente.

# LA LEGIÓN

En esta ocasión, la trivia será diferente. Tienes que enviarme un correo electrónico a panteon@clubnintendomx.com, con las respuestas a las cinco preguntas referentes a Street Fighter que a continuación te daré. Esta vez las preguntas son de opción múltiple, así que no tienes pretexto, ¡envía tu correo ya! Los primeros cinco miembros de La Legión que respondan correctamente la trivia, se ganarán un genial paquete (*deck* de la más reciente versión de **Pokémon Trading Card Game** y dos *booster paks* de Yu-Gi-Oh!), cortesía de mi amigo Ives Roundtree y el Consejo Pokémex, quienes amablemente nos facilitaron los premios. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), de lo contrario, tu participación no será válida. Se recibirán correos hasta el 31 de agosto y nos comunicaremos con los ganadores vía telefónica el día 9 de septiembre. Los nombres de los triunfadores serán publicados en la sección de "El Cementerio de Videojuegos" de la edición de octubre. Los que residan en el Distrito Federal y área metropolitana tendrán hasta el 29 de octubre para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en: Vasco de Quiroga #2000, Edificio E Piso 2, Colonia Santa Fe, en días y horas hábiles. Deberás presentar tu identificación y una copia de ésta. Si eres del interior de la República, ¡te mandamos tu premio! Recuerda que esta promoción es válida únicamente en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 20 de enero de 2004. Para mayor información, llama al 5261-3769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

**1. ¿Cuántos personajes elegibles traía el juego Super Street Fighter II The New Challengers?**
a) 16 b) 14 c) 8 d) 18

**2. ¿En qué otro juego de Capcom se veía a Chun Li comiendo en un puesto callejero (no era personaje elegible)?**
a) Street Fighter The Movie b) Final Fight 2 c) Final Fight 3 d) Saturday Night Slam Masters

**3. ¿Qué rumor coloquial dio lugar a la creación de Akuma?**
a) La pistola de Guile b) Que Ryu y Ken eran hermanos c) Que podías jugar contra Sheng Long d) Que podías jugar con Sheng Long

**4. ¿De qué color era el cabello de Ryu en Street Fighter de arcadia (el uno)?**
a) verde b) café c) rojo d) rubio

**5. ¿Cuál es el verdadero nombre de Blanka?**
a) Charlie b) Billy c) Jimmy d) Carlos Blanka

# TRIVIA

# CN

## Club Nintendo te presenta las mejores series de TV.

Hemos decidido darte una perspectiva diferente a las anteriores para que nos conozcas un poco más. En esta edición te platicamos cuál es nuestra serie de televisión favorita, te decimos de qué trata y por qué nos gusta tanto. Aunque seguramente ya conoces algunos de estos programas, el fin es abordar otros temas que, además de los videojuegos, te resulten interesantes.

Recibimos muchos correos con la respuesta de "la portada de los lectores". Entérate en la última página cuál fue la ganadora.



### PEPE SIERRA

**CSI.** Esta serie me gusta bastante, en ésta se resuelven casos de homicidios en Las Vegas, Miami y Nueva York. En cada una de estas tres ciudades, el programa se realiza con diferentes actores; la primera es la de Las Vegas, le sigue la de Miami y la más reciente es la de Nueva York. Algunos casos son reales, por lo que podemos conocer cómo se resolvieron y, además, ver cómo trabajan los laboratorios de criminología. Los efectos especiales que utilizan para mostrar los hechos (como las trayectorias de los disparos) son muy buenos, de hecho, es lo característico de la serie. Seguramente ya la conoces, pero si no, checa cualquiera de sus tres versiones, aunque para mí la mejor es la primera "CSI Las Vegas". No existe el crimen perfecto.



### HUGO "CROW"

**Friends.** Después de un arduo día de trabajo no hay nada mejor que llegar a casa, sentarte en tu sillón favorito y ver una buena serie de televisión. En lo personal, la comedia es mi debilidad, algunas de mis favoritas son: *Just Shoot Me!, Frasier, that 70's show* –por el gran desarrollo de sus personajes– y, por supuesto, *Friends* que, a pesar de la constante repetición de capítulos, nunca dejó de hacerme reír. Entre las tonterías de Joey y Chandler, el sarcasmo de Phoebe, las manías excesivas de Monica, los problemas existenciales de Ross y la belleza –ocasionalmente peleada con la inteligencia– de Rachel, hacían de un día cotidiano toda una odisea de diversión. Además, el tema musical intepretado por The Rembrandts es uno de mis favoritos.



### ALEX "PANTEÓN"

**Garfield and Friends.** Pensaste que pondría una serie *dark*, ¿verdad? Pues quienes me conocen bien y leen mis artículos, saben que me gustan mucho las caricaturas y los personajes cómicos. Disfruto mucho series de televisión como *Los Simpsons* (¡arriba Mr. Burns!), la versión animada de *Beetlejuice, Ripley's* (con Jack Palance) y la primera versión de la *Pantera Rosa*; pero mi favorito es *Garfield*, simplemente resulta sensacional. Su humor, glotonería, sarcasmo y cinismo lo convierten en todo un "rey" de la comedia; me identifico mucho con él porque compartimos el mismo carácter y edad. Ésta es una serie que puedo ver durante horas sin aburrirme. Por cierto, ¿sabías que Jim Davis creó a Garfield basándose en la personalidad del actor James Dean?



### RAFA "ENRAK"

**El Güiri-Güiri.** Si hay una persona del medio artístico que admiro, respeto y considero como el mejor cómico de nuestro país (México), es el señor Andrés Bustamante. Aunque en los últimos años su participación en la televisión no ha sido frecuente, se ha convertido en un icono de nuestra cultura. El programa de El Güiri-Güiri es mi favorito, incluso supera a programas y caricaturas como los *Thundercats* (de los que tampoco me perdía ni un capítulo). El humor fino e inteligente de Andrés dio vida a muchos de mis personajes preferidos, como el Dr. Chun-ga, el Profesor Greco Morfema y Pepino Moretonni "il capitano pericolo". Aunque hoy sólo puedo disfrutar de su humor en las olimpiadas o los mundiales de futbol, siempre me sorprenden sus ocurrencias y muero de la risa con los destrozos del Hooligan.

# Perspectiva




## GUS RODRÍGUEZ

**Hospital "El Paisa".** Por si no lo conoces, éste es el nuevo programa de XHDRBZ. Te platicaré un poco de esta nueva serie, resulta que hay un cuate que quiere poner una taquería con el nombre "El Paisa", pero como ese giro ya está muy saturado, –a última hora y en el mismo local– decide poner un hospital con dicho nombre porque, según él, le dejará más ganancias atender a todos los que se enfermen por comer tacos que por venderlos. Como ya tiene todos los aditamentos, ahora les da un uso distinto, así que no te parezca extraño ver a un recién nacido en una vitrina para carnitas con foco y todo, adaptada como incubadora. En fin, muchos son los detalles que hacen de este nuevo programa algo divertido. ¡Chécalo todos los miércoles a las 22:00 horas!



## FRANK

**The Simpsons.** Esta serie es mi favorita desde hace mucho tiempo, para que te des una idea, me acuerdo del capítulo donde Homero se come un pez globo y le dicen que le queda un día de vida. En aquella época estaba trabajando en los mapas de Super Marioland para el Nintensivo del número 1 y tenía la expectativa de cómo sería el Super Nintendo. Poco después, tuve la oportunidad de usar a Bart para la portada del número 4. La primera vez que los vi me parecieron mal hechos y de trazo muy simple, pero con el transcurso del tiempo quedé atrapado por su estilo cínico y humor ácido. He visto todos los capítulos y, aunque ya no me emociono cuando llega una nueva temporada, no me los pierdo. Seguro tú ya has visto a la familia más amarilla de la TV.




## TOÑO RODRÍGUEZ

**24.** No me puedo perder esta serie, desde los primeros capítulos que vi de la primera temporada me gustó; el concepto es lo que hace a esta serie distinta, la trama se lleva a cabo en 24 horas. Las tres diferentes historias, desarrolladas en Estados Unidos, de cada temporada comienzan a una hora del día y terminan a la misma hora del día siguiente, como cada capítulo es de una hora la historia se desarrolla en 24 semanas. La primer temporada trató de un atentado contra un senador de Estados Unidos, la segunda de un ataque terrorista con una bomba nuclear y la tercera, que recientemente terminó, trató de un ataque a dicho país con un virus letal. Esta serie es protagonizada por Kiefer Sutherland (Jack Bauer), quien también es coproductor ejecutivo de la serie. ¡Te la recomiendo!



## JUAN "MASTER"

**Dragon Ball.** Las series de animación japonesa han tenido gran éxito a nivel mundial, pero ninguna como Dragon Ball; este anime resalta grandes valores, como la nobleza y la amistad. Cuando comence a verlo, apenas cursaba la primaria y, como en México han repetido cada temporada, para cuando terminó la serie, iniciaba los primeros semestres de la carrera. Como te debes imaginar en todo ese tiempo, Dragon Ball se convirtió en parte importante de mi vida, debido a todas las enseñanzas que me dejó esta gran animación. Uno de mis capítulos preferidos es cuando Gohan se está preparando para enfrentar a los Saiyans y se encuentra a un robot dentro de una cueva, el cual termina sacrificándose por el pequeño hijo de Goku. ¡Simplemente tienes que verla!



## AXY

**Dark Angel.** Del talentoso James Cameron, director de cintas como *Terminator I* y *II*, *Titanic* y *True Lies*, entre otras. Llega a nuestras pantallas *Dark Angel*, una serie de matices oscuros con temática algo rebuscada, pero, en general, interesante. Latina de corazón y con sangre mexicana en sus venas, Jessica Alba da vida a Max Guevara, una chica modificada genéticamente para lograr la perfección física. Ahora, después de escapar del laboratorio, viste sus mejores galas para enfrentarse a muchos otros de sus "hermanos" y a la compañía que está tras ella. Sus poderes le dan fuerza y habilidades sobrehumanas. Como detalle curioso, ¿sabías que los números que aparecen en la placa de la moto de Max indican la fecha del cumpleaños de Cameron?



## SPOT

**X-Files.** Hasta hace algunos años, la televisión se revestía de series carentes de sentido o de comedia rebuscada, pero faltaba algo para captar la atención de los espectadores, por ello, la cadena Fox creó en 1993 una serie basada en los misteriosos secretos de los archivos "X" del FBI, contando con actores de la talla de David Duchovny (Mulder), Gillian Anderson (Skully) y Robert Patrick (John Doggett). Cada capítulo nos muestra múltiples casos que involucran vampiros, extraterrestres e incluso al mismísimo "chupacabras" –no, no es broma–. Como detalle curioso, en el último episodio se dice que, en diciembre 22 de 2012, los aliens invadirán y conquistarán la Tierra, fecha que –casi– coincide con el 23 de diciembre de 2012, día que termina el calendario maya.

# el ojo del cuervo

Por Hugo Hernández

# VAN HELSING™

**Los monstruos míticos y contemporáneos son tema de conversación obligado durante alguna velada, incluso hay quienes en verdad creen en su existencia. Por tal motivo, las grandes compañías productoras de cine, radio, televisión, cómics y demás medios nos proyectan a estos seres tenebrosos de formas muy aventuradas. Claro, cada vez con mayor presupuesto para ambientar mejor los escenarios, como sucede en la cinta *Van Helsing*, en la que verás al Dr. Jekil y Mr. Hide, al Hombre Lobo, Frankenstein y, por supuesto, al sanguinario Drácula.**



*Van Helsing* (2004)
Actúan: Hugh Jackman, Kate Beckinsale, Richard Roxburg, Elena Anaya.

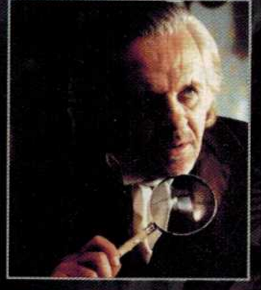
### Hugh Jackman: de mutante a cazador de monstruos

Esta historia narra las aventuras de Gabriel Van Helsing, interpretado por Hugh Jackman —Wolverine en *X-Men*—, quien guarda un pasado que no puede recordar. Sin embargo, en su presente se ha convertido en un "cazador de monstruos" con misiones en distintas partes del mundo, luchando contra toda clase de seres como el brutal Mr. Hide.

## ¿Sabías que..?

- La película originalmente se tenía planeada para 1994 como secuela de Drácula (1992).
- A Hugh Jackman le tuvieron que poner extensiones de cabello para interpretar el papel de Gabriel Van Helsing.

## El original Van Helsing



Antes que todo, conozcamos al original Van Helsing. Su primera aparición fue en la novela *Drácula* de Bram Stoker (1987), bajo el nombre de "Abraham Van Helsing", un profesor de antropología y filosofía que enseña en varias universidades de prestigio, como Leyden, Trinity Collage y Oxford. Posteriormente, se vuelve famoso por su dedicación en la caza vampiros. Sus orígenes se remontan a Holanda y viaja por Inglaterra y Transilvania en su búsqueda incesante por Drácula.

La ferviente rivalidad entre Abraham y Drácula surge cuando un grupo de vampiros, conocidos como "Children of Dracula", capturan a Elizabeth —esposa de Van Helsing— para eliminarla frente al profesor, quien sobrevive gracias a la ayuda de sacerdotes y soldados. Tiempo después, Van Helsing es testigo del renacer de Elizabeth como una vampiresa y, a pesar de sus sentimientos, decide eliminarla... jurando vengarse de Drácula.

Algunos actores que han dado vida a Van Helsing son: Laurence Olivier (*Drácula*, 1979), Peter Cushing (*The Legend of the seven vampires*, 1974) y Anthony Hopkins (*Drácula*, 1992). Cada uno ha puesto su propia firma al caracterizar a Abraham, pero Sir Hopkins se lleva las palmas.

# IT´S ALIVE! ALIVE!!!

La película inicia con la memorable escena en la que el Dr. Viktor Frankenstein da vida a su creación, mientras que una muchedumbre armada acecha las afueras del castillo. Lo interesante es que se respetaron los matices en blanco y negro como en la película original (*Frankenstein*, 1931), logrando captar la atención de los espectadores. Tiempo después, Gabriel es enviado a un misterioso lugar en el este de Europa para destruir las fuerzas malignas que habitan ese lugar. Pronto se da cuenta con quiénes se enfrenta: Conde Vladislaus Dracula, la vampiresa Aleera y el Hombre Lobo. Pero nuestro héroe no está solo, a su lado veremos a la bella Anna Valerious, la última sobreviviente de una familia dedicada a encontrar y eliminar a Drácula, a Carl, su inseparable genio creador de armas y también Frankenstein, quien en un giro del destino ayudará en esta misión. En general, la película es buena. Las locaciones fueron principalmente en Praga, aprovechando sus condiciones climáticas y la gran cantidad de extras dispuestos a participar en la filmación. Otro aspecto importante son los efectos especiales, básicos para representar toda la acción del universo Van Helsing, sin embargo, el final... bueno... "la fuerza estará contigo".

# Van Helsing llega al Game Boy Advance

Basado en la película, el juego nos muestra todos los capítulos de la aventura, desde la batalla contra el Hombre Lobo, Frankenstein y hasta el duelo espectacular contra Vladislaus Dracula, a lo largo de 10 distintas escenas llenas de acción. Por supuesto, tú controlas a Van Helsing y tendrás múltiples armas y herramientas a la mano para enfrentarte a la horda de vampiros que tratarán de alcanzarte y eliminarte.




Al igual que en el filme, tu misión inicia en la catedral de Notre Dame en París, Francia, y tu primer monstruo por detener es el coloso Mr. Hide. Cada botón tiene su propia función, desde usar las típicas sierras para cortar en pedazos a tus enemigos, una pistola en cada mano (con balas infinitas), una ballesta o un gancho parecido al "Hook shot" de Link. Los gráficos no son de lo mejor, pero se compensan con la movilidad que te permite controlar fácilmente y sin complicaciones a Van Helsing . Si te agrado la cinta y quieres vivir de forma interactiva las aventuras de Gabriel Van Helsing, éste es un título que no debes perderte. Aprovecha esta oportunidad y chécalo.

## Otras de vampiros...




**Van Helsing no es el único "cazador de monstruos", conoce a otros en las siguientes películas en video o DVD.**

***Jesus Christ Vampire Hunter* (2001)**
**Actúan:** Phil Caracas (Jesucristo), Jeff Moffet (El Santo).
¿Te imaginas al hijo del Todopoderoso peleando contra los vampiros de la era actual? Parece una broma, ¿no? Y si además le agregamos a El Santo, luchador ídolo de multitudes, obtienes un dúo dinámico que ni Batman ni Robin podrían soñar ser. *Jesucristo Cazavampiros* es una película de bajo presupuesto que te hará reír a carcajadas y, aunque carece de seriedad, la trama es interesante. Todo inicia cuando los vampiros empiezan a atacar a las mujeres, creando una ola de terror, ¿lo peor?... estos seres son inmunes a la luz del sol. Estos villanos son poderosos y Jesús no puede solo contra ellos –ni usando sus mejores técnicas de Kung Fu–, así que recibe una llamada del cielo, indicándole que necesita ayuda divina... ¿El refuerzo? Santo, "El Enmascarado de Plata", obviamente no es el original Santo, pero es igual de divertido.

***El Santo y Blue Demon contra los monstruos* (1969)**
**Actúan:** Santo, Adalberto Martínez, "Resortes"; Alejandro Cruz.
El icono de la lucha libre mexicana y protagonista de varias películas al lado de personalidades como Capulina y "Huracán" Ramírez, protagoniza esta cinta cuya producción –más burda que el video de "YMCA" de Village People– pasa a segundo término ante la popularidad del Plateado. La historia inicia cuando el maléfico Dr. Bruno Halder logra revivir a los muertos mediante un transplante de cerebro y, aprovechando este proceso, da vida a varios monstruos clásicos como el Hombre Lobo, la Momia, el Cíclope y una vampiresa. Blue Demon decide investigar, pero es capturado y convertido en villano por el Dr. Halder, así que El Santo deberá ayudarlo. Estos superhéroes del cuadrilátero, situaciones y monstruos ofrecen una película llena de candados, emoción y carcajadas al por mayor.

***Pepito y Chabelo contra los monstruos* (1973)**
**Actúan:** Javier López, "Chabelo"; Martín Ramos, Silvia Pasquel.
Pepito y su primo Chabelo son dos pequeños de la misma edad –sí, aunque parezca que uno tiene gigantismo– que leen cómics, ven televisión o películas de acción, es decir, llevan una vida normal, pero todo está a punto de cambiar... Un día salen de campamento con su grupo de "scouts" y en su camino encuentran a un campesino que les advierte que no se acerquen a "la cueva maldita" y, como es de esperarse, los dos deciden ir a explorarla en busca de un tesoro. Al llegar a ese inhóspito lugar, son acechados por diversos peligros, incluida la persecución del Hombre Lobo.

**Por desgracia, llegamos al final de "El ojo del Cuervo" de este mes, ¿qué tal te pareció? Espero que te hayas divertido al leerlo, al igual que yo al escribirlo. Si tienes dudas, sugerencias o preguntas, envíamelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com, o si lo prefieres, por vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, C.P. 01210, Delegación Álvaro Obregón, México D.F. ¡Hasta la próxima edición!**




¡Estamos muy contentos en la redacción de nuestra revista porque hemos recibido muchos dibujos excelentes! Lectores de todas las edades nos han hecho llegar sus trabajos y han puesto gran dedicación al realizar cada trazo, para que sus dibujos estén a la altura y puedan ser publicados en nuestra galería. ¿Qué esperas? Estamos esperando tus obras de arte para incluirlas en esta sección y puedan ser admiradas por los demás lectores.




Alejandro Milton García Lauro, México D.F.



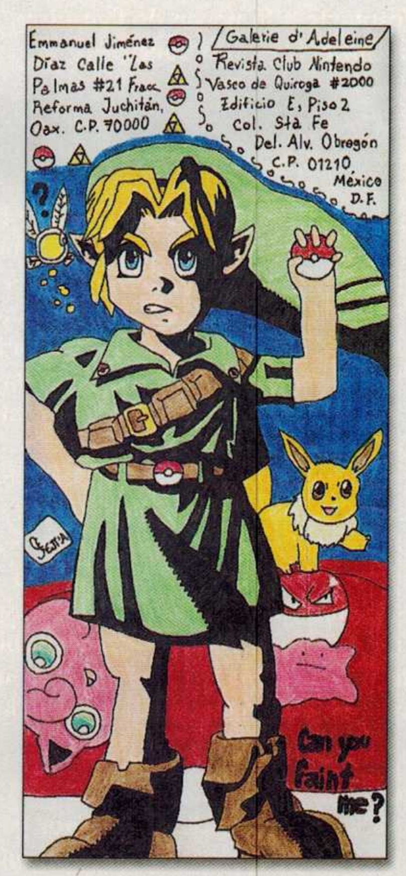

José Miguel Ortega F., Morelia, Michoacán

## arte del mes

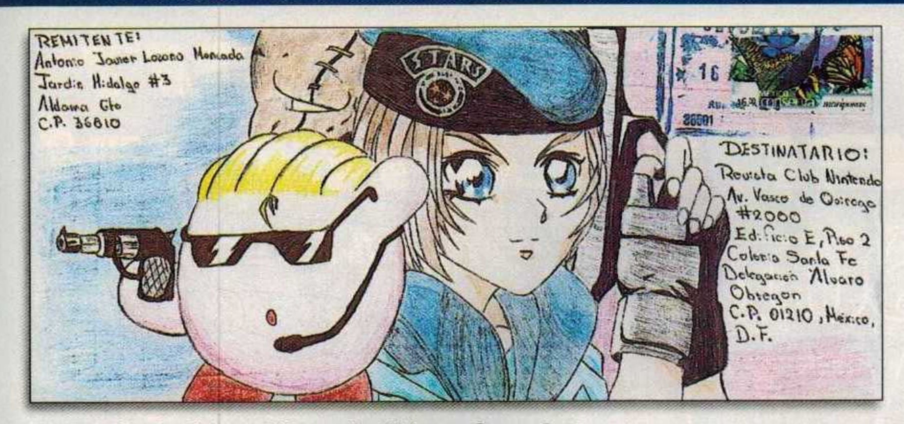
¡Asombroso dibujo de nuestro amigo Alejandro! Para poder jugar **Mario Kart Double Dash!!** en dos televisiones, debes tener dos GCN con su adaptador de *broadband* cada uno y tener un cable cruzado para conectar ambos accesorios; además, cada GameCube debe tener su disco de MKDD!!




Humberto Andrés Díaz Puelles, Santiago de Chile



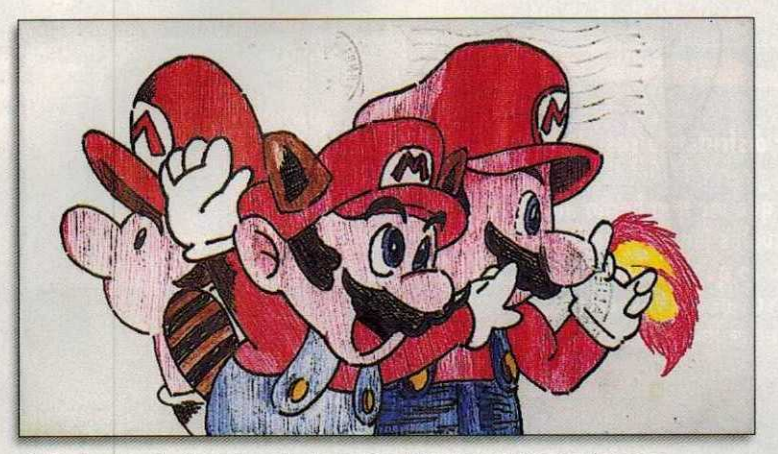

Emmanuel Jiménez Díaz, Oaxaca, Oaxaca




**Antonio Javier Lozano Moncada, Aldama, Guanajuato**



**Ernesto K. Rufener Reyes, Santo Domingo, República Dominicana**



**Luis Fernando Sandoval L., Aguascalientes, Aguascalientes**

Hemos recibido montones de dibujos de todos tipos y colores, y afortunadamente nos han hecho favor de enviarlos en sobre, para que puedan ser publicados. También nos los han mandado dentro de sobres —para que no se maltraten—, pero como no le ponen datos al sobre del dibujo, en ocasiones llegan a perderse o confundirse. Por favor, envíanos tus datos completos en ambos sobres (en caso de guardar el dibujo), para que tus obras no queden bajo la firma de "anónimo", y así todos puedan reconocer tu trabajo. Recuerda que no necesitas enviar flores ni nada por el estilo para que tu dibujo sea publicado. Procura ser creativo y dejar que tu imaginación guíe tu lápiz, si lo haces, seguro harás una obra de arte. ¡Esperamos todas tus cartas con arte digno de ser publicado!






**Isai Araujo, Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México**




**Si eres el creador de este dibujo, escríbenos para saber quién eres.**

# Uno con el control

Por Master

# Super Smash Bros. Melee

**¿Cómo están? Me imagino que deben estar disfrutando sus últimos días de vacaciones en compañía de todos sus amigos, ¿verdad? Antes de continuar, quiero agradecer todos los correos electrónicos que me han hecho llegar, con críticas, comentarios y sugerencias. Gracias a éstos, puedo saber cuáles juegos quieren ver en esta sección. Uno de los más solicitados es Super Smash Bros. Melee, por lo que, en esta ocasión, les he preparado un par de jugadas y estrategias que espero despejen sus dudas respecto a este divertido *multiplayer*. Algunas de las fotos tienen pausa para apreciar mejor los movimientos.**

## Engaña a tu rival

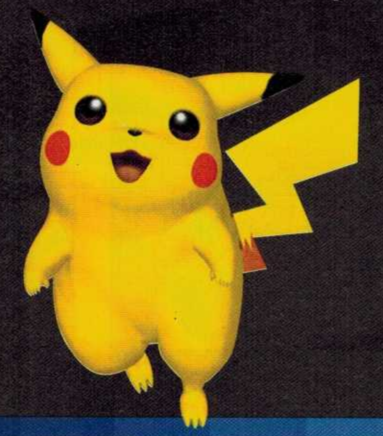
Existen varias maneras para hacer que tu oponente caiga en una trampa. Aquí te presento dos formas que te serán de gran ayuda para salir victorioso de cualquier combate.




Cuando tu personaje tiene un porcentaje muy alto de daño, con cualquier golpe lo podrás elevar mucho, situación que debes aprovechar para que tu contrincante se equivoque. Supongamos que te conectan un "ataque smash" y te elevan; por lo general, cuando esto sucede, realizamos un salto en el aire y tratamos de caer en una zona más segura. Para que esta "trampa" funcione, debes fingir no tener control sobre tu personaje y que caerás donde está tu oponente, pero justo un instante antes de caer, realiza un ataque, ya sea con Abajo + A, o bien, Abajo y B. Si lo haces correctamente, el ataque le ocasionará gran daño a tu rival.




Ser "uno con el control" es realizar buenas jugadas, estar concentrado y poner a tu favor las emociones de tu adversario durante el desarrollo del juego. En esta estrategia, debes lograr que tu rival sea "traicionado por sus sentimientos"; inténtalo, no es tan difícil como parece. Durante el combate aparecerá una mina, aguarda su aparición y aprovecha un instante de distracción de los demás jugadores para colocarla sin que alguien se dé cuenta; ahora, realiza un *taunt* para que alguno de tus enemigos corra hacia ti por la molestia que le causa la "burla", de esta forma él solo se dirigirá hacia la mina.






## Aprovecha el escenario

Para causarle más daño a tu rival puedes "hacerlo rebotar" en ciertas áreas del escenario, como la parte posterior de la nave de Fox o en el Hyrule Temple. Es recomendable lanzar con un agarre a tus oponentes hacia estos objetos y, después, conectarles un par de "ataques smash", o bien, pegarles con algún *item*, como el bate o la espada.

Como buen juego de pelea, este título incluye varios personajes, por lo que hablar de todos es muy difícil, así que te mostraré ciertas jugadas sólo con algunos personajes. Éstas son la base para crear otras jugadas con distintos personajes.

## Sheik

Este personaje es uno de los más rápidos dentro del juego, cualidad útil para sorprender al contrario y aplicarle un buen combo. A continuación te revelo el secreto de una excelente jugada para que la aproveches al máximo. Agarra a tu oponente y lánzalo hacia abajo, con esto "rebotará" un poco, ahora corriendo conéctale dos golpes, así tomará algo de altura; justo cuando caiga, presiona Arriba + A, como lo elevarás bastante, entonces remátalo en el aire, presionando Adelante y A.




## Samus

Si tuviéramos que darle un adjetivo al tipo de juego de esta heroína sería, sin duda, "poder". Todos sus ataques se caracterizan por el gran daño que ocasionan, como la siguiente jugada:
Necesitas correr y golpear a tu enemigo con A, una vez que se encuentre en el suelo, presiona Abajo y A, enseguida oprime Arriba + A, después termina la jugada con un disparo de tu cañón o con un misil.





## Link

Uno de los protagonistas consentidos dentro del juego es el héroe del tiempo, y no es para menos, ya que sus múltiples movimientos lo convierten en uno de los más letales.
Esta jugada es muy fácil de realizar y muy efectiva, sólo tienes que presionar Arriba y A cuando estés junto a tu rival, después Arriba + A, con este movimiento levantarás a tu oponente; ahora sólo salta y en el aire presiona Arriba + B para rematarlo.




## Pikachu

Uno de mis personajes favoritos desde la versión para Nintendo 64 es Pikachu, ya que sus ataques son muy balanceados, por lo que puede hacerle frente a cualquier contrincante. Como lo demuestra la siguiente jugada: necesitas saltar y junto a tu oponente presionar Adelante y A, justo cuando toques el piso, presiona Arriba y A (se puede repetir de dos a tres veces), después Arriba + A y, para aniquilarlo, oprime Abajo + B (también se puede repetir un par de veces).




## Curiosidades

Este título contiene varios detalles difíciles de descubrir, incluidos los siguientes dos:




### Star Fox Team

Fox McCloud no está solo a la hora de los combates y puede pedir la ayuda de su equipo en cualquier momento, necesitas presionar "rítmicamente" Izquierda y Derecha en el Control Pad, si lo haces correctamente, verás como Fox adopta una pose especial y, en ese instante, todos los integrantes del agrupamiento Star Fox te ayudarán con algunos disparos hacia tus contrarios.




### Sheik desde el inicio

Cuando tus amigos saben que eliges a Zelda para jugar con Sheik, desde el inicio de la pelea intentarán atacarte para que no puedas transformarte, lo cual a veces es algo molesto. Para evitar esta situación, después de elegir el escenario, presiona al mismo tiempo Abajo y A, de este modo, al iniciar la pelea, Zelda ya estará en su papel de Sheik.



# Es turno de... ACTIVISION

Por Enrak

A lo largo de los años, Activision ha logrado crecer de manera exponencial y, hoy día, es considerada como una de las más importantes casas desarrolladoras y distribuidoras en Estados Unidos, además de ocupar un lugar importante a nivel mundial.

Los inicios de esta compañía se remontan a los setenta, década en la que fue fundada por un grupo de antiguos empleados de Atari. En aquel entonces, los videojuegos apenas comenzaban a despuntar y pocas personas le apostaban al entretenimiento electrónico (de hecho, había quienes decían que era un tipo de esparcimiento creado por "hombres solitarios para hombres solitarios"), pero estos pioneros decidieron nadar contra la corriente.

ACTIVISION 1979 2004 25TH ANNIVERSARY



## Personalidades

Aunque esta compañía cuenta con gente talentosa, en realidad no hay una figura pública que la gente reconozca. Sin embargo, tienen varios estudios que son los encargados de desarrollar los juegos. Muchos de estos estudios tienen gran renombre y su fama los precede, tal es el caso de Vicarious Visions, Spark Unlimited y Luxoflux, sólo por mencionar algunos.

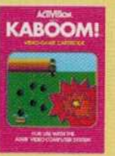


## Cronología:




Activision abre sus puertas como el primer desarrollador y distribuidor independiente de entretenimiento electrónico.




1981

Lanza una serie de juegos para el Atari 2600, entre los que destacan éxitos como Pitfall, Kaboom! y River Raid.

1987

La compañía adquiere a Infocom, uno de los desarrolladores de software más importantes de la época.




Sale a la venta su primer juego interactivo en CD-ROM.



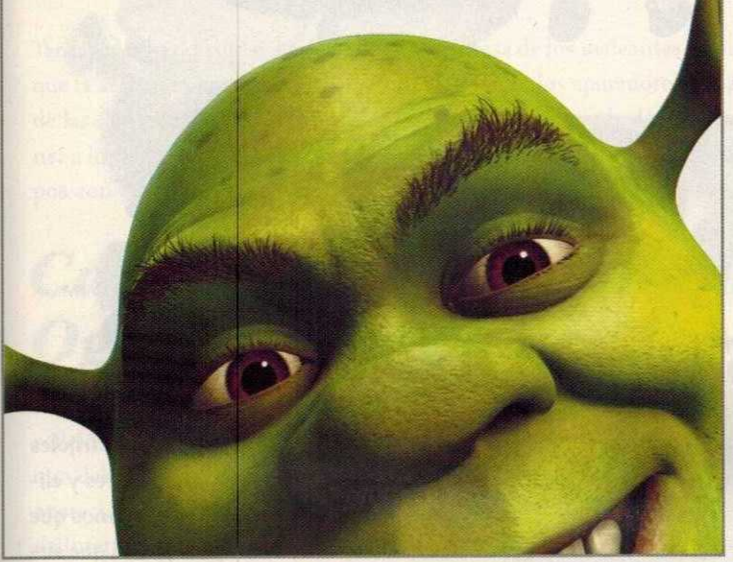


## Franquicias

Entre los más recientes productos de Activision están **Shrek 2** y **Spider-Man 2**, los cuales ya han vendido miles de copias. También han creado otras franquicias igual de importantes, incluida la de **Tony Hawk's Pro Skater** que ya tiene varios años en el mercado.

Otra de las más recientes franquicias de esta empresa es **True Crime: Streets of L.A.**, un juego con un concepto diferente que sorprendió a muchas personas.

**Pitfall** es un juego que no puedo dejar de mencionar. Increíblemente, Harry ha logrado sobrevivir —del Atari 2600 al Nintendo GameCube— (**Pitfall: The Lost Expedition**) y sigue vigente dentro del gusto de cientos de videojugadores.





## Alrededor del mundo

Activision tiene oficinas en diversas partes del mundo y en varias ciudades de la Unión America, como Dallas, Eagan, Eden Parire, San Francisco, Madison, Needham, Nueva York, Santa Mónica, Sausalito y Woodlandhillss. Aunque su cuartel general se encuentra ubicado en Los Ángeles, California.

También cuenta con oficinas internacionales en Ontario, Berkshire, Bezons, Birmingham, Breda, Burglengenfeld, Stockholm, Sydney, Tokio y Venlo.

## Comentario final

Cuando era niño, pensaba que Activision era una compañía bastante mala. En ese entonces, sus juegos no se me hacían tan buenos —si alguien se acuerda de **Ghostbusters II** entenderá a lo que me refiero— comparados con otros que disfrutaba más, pero he aprendido a respetarlos por su calidad. Activision fue la primera empresa en convertirse en desarrolladora *third-party* y, a lo largo de 25 años, ha sabido mantenerse a flote contra todas las adversidades. Sus títulos son cada vez mejores y ha demostrado un interés real por esta industria y la diversión de sus consumidores.



**1998**

Se firma un contrato con la estrella del *skateboarding* Tony Hawk para producir varios juegos con su imagen y que aparecerían en distintas plataformas.

**2001**

Se compran los derechos internacionales a Columbia Pictures para desarrollar juegos basados en la película de Spider-Man. También se adquieren los derechos de Iron-Man y los Fantastic Four.

**2002**

Activision es nombrado el "amo de las licencias" al comprar los derechos de Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events, uno de los libros para niños más vendido de todos los tiempos.

**2003**

Activision y SKG Dreamworks forman una alianza estratégica de varios años para crear juegos exclusivos de las producciones de Dreamworks para varias plataformas.

# ¡Ayuda a Shrek a soportar a sus suegros!

***Shrek tiene en sus manos una difícil tarea: evitar que sus queridísimos suegros le consigan un nuevo novio a Fiona, detener a un hada malvada, a su hijo (pretendiente de Fiona) y un sinnúmero de peligros en su camino.***

Estos tips te ayudarán a saber qué hacer en cada capítulo de este divertido juego, el cual te recomendamos que cheques con tus amigos, ¡pues de cuatro se pone mejor! Recuerda que debes conseguir las fotos de cada capítulo para obtener el 100% de tu juego, aunque algunas no son indispensables para terminarlo.

# SHREK 2™ Tips

## Capítulo 1 - Shrek´s Swamp



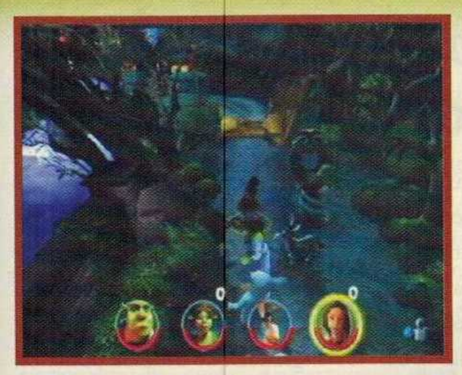
La primera escena no representa muchos problemas, sólo debes buscar los 12 frijoles mágicos. Tu primera misión es conseguir 18 Eyeballs, búscalas en los alrededores y elimina a los caracoles para obtenerlas. Por el camino podrás liberar a los siete enanos que están presos en las jaulas colgantes. Cuando encuentres uno, destruye la piedra que sirve de contrapeso para dejarlo libre. Continúa tu camino y enfrenta a Robin Hood y sus secuaces, procura usar a Shrek para noquear a varios al mismo tiempo, presionando el botón de ataque saltando. Después utiliza el poder de la cámara lenta de Fiona para atrapar a las Fairies y dárselas al gnomo. Cuando llegues con Lil´ Red, maneja a Shrek para noquear a las gallinas y arrojarlas a la sopa. Ahora, con Fiona, debes presionar los botones indicados en la pantalla para hacer estallar a las aves.

## Capítulo 2 - Spooky Forest

Aquí también tienes que buscar los 12 frijoles mágicos. Cuando veas que los árboles bloquean el camino o no hay puentes, emplea el ataque especial de Donkey (botón Y) para que los derribes y puedas continuar. Sigue tu camino protegiendo a los ratones ciegos de cualquier enemigo, y si ves ratoneras, lánzales manzanas con Lil´Red para que las actives y no te lastimen. Si ves murciélagos, usa la cámara lenta de Fiona para pasar rápidamente. Sigue hasta que llegues a la estatua de un dragón. Al llegar a la posada, enfrentarás más rivales, utiliza el ataque saltando de Shrek para noquearlos rápidamente.




Violencia animada



En los puentes tienes dos opciones: usar el poder de Fiona con los murciélagos de abajo o pelear contra el caballero de arriba. En las tumbas abiertas, usa el Burro Blast de Donkey para tirar las lápidas y que no caigan los ratones. Más adelante, verás que los ratones se meten en partes donde hay ratas, adelántate para eliminarlas antes de que se percaten de los tres ciegos. Continúa (deshazte de las ratoneras y los enemigos tan pronto como puedas), el hada hará que Fiona salga disparada en su carruaje; aquí deberás usar a Donkey y a su compañera "dragona" para alcanzarla. Simplemente vuela sin estrellarte hasta el final.

## Capítulo 3 - Far Far Away

En el reino de los padres de Fiona, deberás recolectar los curiosos 12 Magic Beans y cumplir algunas tareas impuestas por el rey: primero debes recolectar las gallinas, justo como las que juntaste para la sopa (con Shrek, es más fácil), después debes eliminar al flautista mágico y sus ratas (usa a Shrek o a Lil´ Red para atacarlas) En el museo, un troll tiene las joyas que ahí se exhiben, por lo que debes esperar a que camine y se le caigan para tomarlas, pero procura que no se acerque mucho o te golpeará con su mazo.




También deberás cuidar a una conocida princesa de los maleantes que la acosan mientras ella pasa su tiempo viendo los aparadores de las tiendas. Para esta misión, usa a Lil´ Red, pues puede detener a los enemigos de lejos con sus manzanas o repelerlos en grupos con su ataque saltando. Cuando el rey te pida recolectar las piezas de Humpty Dumpty, utiliza a Shrek o a Lil´ Red para acabar con los enemigos, con Fiona salta a los balcones para reunir las piezas. Finalmente, Shrek deberá golpear a los sujetos que pelean para lanzarlos al camión de la prisión, aquí no hay necesidad de atacarlos juntos, es preferible que lo hagas uno por uno.

## Capítulo 4 Ogre Killer

Este capítulo es breve, pero debes afinar tus reflejos en este juego estilo "ritmos", en los que deberás presionar los botones que van apareciendo cuando se alineen con el signo de interrogación. Después de vencer un par de veces a Puss in Boots, lo integrarás a tu equipo y podrás continuar tu camino. Este felino tiene la peculiaridad de que puede caminar sobre las cuerdas para pasar por lugares peligrosos. Si juegas tú solo, notarás que cuando Puss camine sobre una cuerda cercana a un peligro mayor, los demás miembros del equipo se quedarán quietos.



## Capítulo 5 - Walking the Path

En el siguiente capítulo, deberás usar la habilidad de Puss in Boots para activar palancas que están fuera del alcance de los demás, así como disponer de la fuerza de Shrek para cargar los engranes y ponerlos en los mecanismos de las puertas para proseguir.



En tu camino, las calabazas se levantarán con magia para atacarte, así que usa a Shrek para vencer a las pequeñas y a Donkey para golpear a las grandes. En este episodio conocerás a unos cabritos que tienen problemas para sobrevivir. El primero te pedirá que lo ayudes a pasar el puente, pero te recomendamos que antes te adelantes y elimines a cuanto enemigo encuentres, y después regreses tranquilamente por él. Más tarde, otro de los cabritos te pedirá ayuda contra el troll que los atormenta, así que debes hacerle frente. El troll te arrojará bombas de tiempo, debes regresárselas para que le estallen a él, pero debes medir el momento, pues te las puede batear de nuevo. Una vez que lo impacte la explosión, se acercará a atacarte, por lo que debes moverte rápidamente. Además, deberás conseguir algunos Eyeballs durante tu camino porque te serán muy útiles más adelante.

# Capítulo 6 Jack and Jill´s Farm

La granja de Jack y Jill está en peligro, ¡por los malos cuidados de los tres cerditos! Tu deber es ayudarlos a poner todo en orden y conseguir 12 Magic Beans y 10 Worms, localizadas dentro de las frutas y las legumbres de la granja. Si ves una puerta blanca con manchas negras, deberás llevar una vaca (debes golpearla para que camine) para abrirla. En el gallinero deberás recolectar muchos huevos antes del tiempo límite para conseguir la fotografía.

En otra parte deberás hacer que las gallinas vuelen al golpearlas varias veces y también buscar la aguja en los numerosos pajares de la granja. Para hacerlo, necesitarás combinar las habilidades de todos los miembros del equipo. Además, el Gingerbread Man tendrá que pasar una escena "Hero Time", en la que debe llegar al final sin ser aplastado por los tomates gigantes.

# Capítulo 7 Fairy Godmother´s

¡Adivinaste! Durante tu recorrido por la guarida de la Fairy Godmother, tendrás que encontrar los 12 Magic Beans. En tu camino verás muchas partes custodiadas por lásers estilo Misión: Imposible; debes usar a Shrek para cargar las esferas de cristal y colocarlas en sus bases, para que bloqueen el láser y puedas pasar. También su fuerza será de gran utilidad con los engranes que deberás poner en los mecanismos. Al llegar con la Godmother, Lil´ Red saltará al frente por sus amigos para combatir a la enemiga. Debes mantenerte en movimiento, pues las bandas sinfín te llevan a una muerte segura. Espera a que te dispare, después salta y dispárale a ella; repite la jugada hasta derrotar a la Godmother.

En la parte que sigue debes subir a Shrek, Donkey y a Puss in Boots sobre el elevador y activarlo con Lil´ Red. Ahora rompe el armario con Donkey, toma el engrane con Shrek y haz que éste y Puss suban al elevador para que lo actives con Donkey. Coloca el engrane en su sitio y sube al gato al elevador y actívalo con Shrek, finalmente, trepa por las cuerdas hasta la poción. Ahora debes escapar corriendo, esquivando los objetos que tira la Godmother. En el siguiente cuarto no te detengas a atacar a los enemigos que lanzan pociones, mejor sigue hasta el contenedor de la poción y tíralo con el ataque especial de Donkey. Ahora, elimina al Prince Charming, pateándolo con Donkey y aniquilando a sus soldados con los demás personajes. Por último, debes pasar por un corredor lleno de enemigos y escapar corriendo de un caldero gigante, esquivando los obstáculos.





# Capítulo 8 Fairy Godmother´s

En esta misión también deberás encontrar los 12 Magic Beans. A lo largo de esta escena hay reflectores que te podrán descubrir si quedas bajo su luz, haciendo que te ataquen muchos soldados. Procura evadir el haz de luz y golpear los *switches* que los desactivan, algunos similares a blancos de arco y otros aparecen cuando pisas unos botones. En las partes posteriores, encontrarás bolas de metal que puedes "aventar" con un ataque. Estas esferas sirven para los *switches* magnéticos y para aplastar enemigos, así como abrir algunas cajas y puertas.

Durante tu camino debes liberar a los tres ratones ciegos, a los tres cerditos y a ocho presos que se encuentran en las celdas de esta prisión; simplemente con golpear las puertas, éstas se abrirán (sólo las de los cerditos funcionan con mecanismos). Existen muchos elementos que se activan por medio de fuelles, tienes que saltar una y otra vez sobre ellos (dejando un lapso para que se inflen) para lograr que suba una plataforma o se abra una puerta.

Si ves soldados con linternas, procura evadirlos, pues dan la alarma para que los ayuden sus amigos; la mejor manera para deshacerte de ellos es con las esferas de metal. Hay unos nidos de arañas que generan cientos de ellas, elimínalas en cuanto las veas con el ataque saltando de Lil´ Red. Hay un troll tirabombas más adelante, ten cuidado. Algunas jaulas se levantan con los fuelles, sólo si un personaje está parado sobre el *switch* correspondiente. Al continuar con tu camino, aparecerá una araña gigante, derrótala con Lil´ Red y su ataque saltando. Para finalizar, deberás pasar con Big Bad Wolf una escena Hero Time, en la que debes subir por un camino lleno de peligros y bombas.





## Capítulo 9 - The Mines

Nuevamente, en el camino deberás estar atento para localizar los 12 Magic Beans. En esta escena, Shrek y Donkey son un mismo personaje, así que puedes abrir las puertas con una embestida con el botón Y. También encontrarás los fuelles que activan las cosas, así que si ves uno, no dudes en usarlo. Sigue tu camino derrotando a todos los contrincantes que se te pongan enfrente, pues unas puertas abren sólo cuando todos han sido eliminados. Cuando Puss in Boots haga aparecer un molino al activar un *switch*, usa el botón Y con Big Bad Wolf para mover las aspas y que baje el puente.

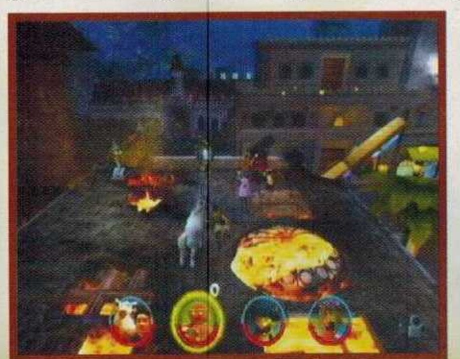
La malvada Godmother usará su magia para darle vida a unos golems de piedra; simplemente mantente a una distancia prudente y dispárales saltando para que los dañes a distancia. Espera a que uno de ellos se maree, corre y pégale lo más que puedas y repite la jugada. Cuando aparezca otra araña gigante, puedes tirarla con el soplido del lobo. Rescata a los enanos que veas en jaulas y sigue tu camino. Más adelante hay dos golems , ya sabes cómo eliminarlos. Al final hay otro, pero dorado; sólo debes esquivar sus ataques hasta que él mismo se maree (primero elimina los nidos y las arañas), entonces, puedes atacarlo con todo. En este momento, la Fairy Godmother aparecerá y se llevará a Snow White, por lo que debes seguirla en la Hero Time de Shrek y Donkey, cuídate de no ser golpeado demasiado y esquiva los obstáculos hasta el final. Así podrás continuar con esta aventura.

## Capítulo 10 - Cookie, Cookie

En el penúltimo episodio de este divertido juego, tendrás la ayuda de un gran —literalmente— amigo de Gingerbread Man; se trata de una gigantesca galleta que te ayudará a invadir Far Far Away. Primero, debes apagar todos los lugares en llamas con el soplido de Big Bag Wolf y, después, rescatar a los ciudadanos que se encuentran atrapados en los edificios; basta con romper las puertas y saldrán solos. Por cierto, dos de los fuegos se apagan con la pistola de agua que está en el camellón, casi al principio. Ahora debes acabar con muchos soldados y subir a las azoteas con ayuda de Puss in Boots. El Gingerbread Man gigante está siendo atacado, ayúdale disparándoles a los soldados con las armas de agua, continúa con Puss donde hay una cuerda y tira el letrero para que los demás puedan subir y logren derrotar a tus contrincantes.



Ahora deberás avanzar de un lado de la calle y el gigante del otro. Si necesitas que destruya algo o elimine algunos enemigos, arroja una galleta con Gingerbread Man para indicarle dónde atacar. Es hora de devolver el favor a la gran galleta derribando los globos que vienen a detenerlo. Apunta con Shrek el arma y dispárales a los atacantes de un lado al otro, pero no pierdas mucho tiempo en una misma dirección o no podrás reaccionar.





# Capítulo 11 - Final Fight

En el capítulo final, Shrek, Fiona, Donkey y Puss in Boots deben enfrentarse a varios adversarios sucesivamente dentro de un aro de energía. Primero, varios soldados atacarán cerrando el círculo y regresarán a sus posiciones; elige a Donkey y véncelos uno por uno, procurando que estén de espaldas. Después aparecerán los molestos enemigos que lanzan pociones, ve eliminándolos poco a poco para deshacerte de ellos. Si necesitas energía o poder, puedes tomar las pócimas que están al final de las cuerdas con Puss in Boots. Ahora, dos trolls lanzabombas aparecerán para atacarte; cuando se acerque uno a golpearte, usa la cámara lenta de Fiona para escapar fácilmente. También puedes darles un combo de dos bombazos al mismo troll.

La Godmother te atacará con magia, debes moverte evitando los círculos del suelo; también usará ondas de energía (estilo Bowser de Super Mario 64) que deberás saltar y bolas de magia que te perseguirán. Cuando baje sin su burbuja protectora, debes atacarla con todo, hasta que vuelva a elevarse. ¡El Prince Charming llegará a ayudarla con tres trolls! Debes regresarles las bombas con cuidado, pues pueden atacarte dos a la vez si los dañas; también puedes hacer que les estallen las bombas a los trolls si te mueves cerca de ellas cuando ataquen. Una vez que elimines a los trolls, deberás acabar con Charming, véncelo con el ataque especial de Donkey. Ahora la Fairy G. atacará de nuevo con su magia, por lo que deberás pegarle lo más que puedas cuando baje la guardia.

***Esperamos que estos tips te sean de gran utilidad, si llegas a atorarte en éste o cualquier otro juego, no dudes en escribirnos, ya sea por correo ordinario o electrónico. ¡Hasta la próxima!***


¿QUIÉN ERES?
MARIO VS. DONKEY KONG
NINTENDO
¿NEMESIS? ¿VENGADOR? ¿HÉROE?
VENCE A DONKEY KONG Y RECUPERA A
LOS MINI-MARIOS EN MARIO VS. DONKEY KONG
SOLAMENTE PARA EL GAME BOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE SP
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Mild Cartoon Violence
© 2004 Nintendo. Desarrollado por Nintendo Software Technology Corporation. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com

# SPIDER-MAN 2

ACTIVISION

## ¡Vive la emoción de ser Spider-Man!

Basado en la exitosa película del mismo nombre, llega al Nintendo GameCube un juego que hace justicia a uno de los héroes más carismáticos de los cómics. En **Spider-Man 2**, podrás sentir mejor que nunca la acción de ser un superhéroe que camina por las paredes y se balancea por los edificios, todo con el fin de librar a la ciudad de peligrosos enemigos que la acechan.







Al igual que su filme predecesor, en esta segunda parte los enemigos necesitan de una buena lección de modales por parte de Peter Parker —con todo y sus poderes arácnidos—. Puedes golpear, patear y usar tus habilidades especiales como columpiarte, atacar desde las paredes y utilizar tu telaraña para capturar a quienes se te pongan enfrente.

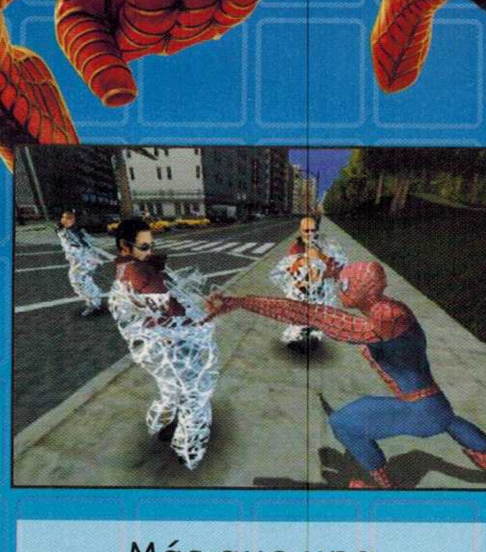
## Colúmpiate por todo Manhattan

Si te pareció que en el primer juego las ciudades estaban grandes y detalladas, espera a ver los increíbles gráficos de la ciudad de Manhattan, la cual está recreada casi a la perfección, con muchos elementos que interactúan con los personajes. De esta manera, podrás vivir la experiencia de poder columpiarte entre edificaciones con tus redes y explorar los amplios escenarios, con toda la libertad del mundo.

## El gameplay es lo importante

Nosotros notamos que los gráficos de **Spider-Man 2** no están tan pulidos como los del primer título; sin embargo, sí hay una gran mejora en cuanto al *gameplay* se refiere. El control es más amigable y te acostumbras rápidamente a andar colgado de tu telaraña. Como sabrás, a un buen videojugador no le interesan tanto los efectos visuales, mientras el personaje haga exactamente lo que tú marcas en el control. Además, las ciudades son enormes y lucen espectaculares como escenarios.





## Más que una adaptación común y corriente

Los desarrolladores del juego decidieron que este título no sería una simple adaptación de la película, sino que tendría sus propios detalles, enemigos y escenas para hacerlo mucho más entretenido y ofrecer una aventura diferente a la del cine. En el filme, el Dr. Octopus es el principal enemigo al que Spider-Man se enfrenta, pero en este juego te encontrarás con varios supervillanos conocidos, por lo que deberás de tener alerta tu sentido arácnido y afinar tus habilidades para vencer todos los retos.






para más servicios visita nuestra nueva página

# www.micel.com



## amor internacional $3 + IVA

Desde tu Telcel envía el texto LOVE <IDIOMA> al número 23568

ejemplo:

L O V E  C H I N O

Idiomas: HINDI, COREANO, ALEMAN, SUIZO, DANES, HOLANDES, PERSA, LINGO y muchos más.

## refranes $3 + IVA

Desde tu Telcel envía un mensaje con el texto REFRAN al número 23568. Ejemplo:

R E F R A N

## horóscopos $3 + IVA

Desde tu Telcel envía el texto HOROS <TU SIGNO ZODIACAL> al número 23568.

Ejemplo:

H O R O S  A R I E S

## chistes $3 + IVA

Desde tu Telcel envía el texto CHISTE <CATEGORIA DESEADA> al número 23568. Ejemplo:

C H I S T E  C O R T O S

Categorías: CORTOS, DETODO, FEMINISTA, MACHISTA, NOMISMO, MAMAPAPA



## cerveza internacional $3 + IVA

Aprende a decir cerveza en diferentes idiomas. Desde tu Telcel envía el texto CHELA <IDIOMA> al número 23568.

Ejemplo:

C H E L A  L A T I N

Idiomas: AFRICANO, ITALIANO, LATIN JAPONES, ALEMAN, FRANCES, y más.

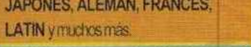
## quiero una chela !!!!!! $3 + IVA

Para no perderte nunca de las fiestas, aprende a pedir una chela en diferentes idiomas. Desde tu Telcel envía el texto CHELEAR <IDIOMA> al número 23568.

Ejemplo:

C H E L E A R  L A T I N

Idiomas: AFRICANO, ITALIANO, JAPONES, ALEMAN, FRANCES, LATIN y muchos más.



## para regalar nuestro servicios

Manda un mensaje con el siguiente texto: palabra clave del servicio que escogiste, un espacio, el código del producto, un espacio y el número de la persona a quien se lo vas a enviar. (10 dígitos del número celular)

Por ejemplo, si quieres regalar el tono de creep, envía el texto:

T O N O  C R E E P
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Envíalo al número que esté indicado en el servicio. Por ejemplo si vas a regalar un tono, envíalo al número 80008

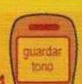
# TONOS











$13 + IVA

instrucciones: envía TONO espacio CODIGO al 80008. Recíbelo y guárdalo.

# POLYTONOS















$13 + IVA*

instrucciones: envía POLY espacio CODIGO al 80008. Ve al link y baja tu polytono.

TOP 10

| canción | código | canción | código |
|---|---|---|---|
| Super Mario Bros (the movie) | SMARIOB | Hotel California | HOTCALIF |
| D. Húngara (juego TRT) | DANZHUNG | First date | FIRSTDAT |
| Light my fire | LIGHTMYF | Batman the movie | BATMAN |
| Adam's song | ADAMSONG | Enjoy the silence | ENJOYSIL |
| Another one bites the dust | BITEDUST | Gonna fly now (rocky) | ROCKYMOV |
| James Bond | JMESBOND | Amiga mía (intro) | AMIGAINT |
| Drops of Jupiter (tell me) | DROPSJUP | Just like a pill | JTLKPILL |
| Losing my religion | LSNMYREL | All the things she said | ALLTHETH |
| Creep | CREEP | Los picapiedra | PICAPDRA |
| What's my age again | WHATSMYA | Pardon me | PARDONME |
| The man who sold the world | MANWHOSO | Dirrty | DIRRTY |

"LO IN"

| canción | código |
|---|---|
| Complicated | COMPLCTD |
| Caraluna | CARALUNA |
| Dammit | DAMMIT |
| Besos de ceniza | BESOSCEN |
| Personal jesus | PJESUS1 |
| Song 2 | SONG2 |
| I'm slave for u | SLAVE4U |
| No surprises | NOSURPRI |
| Hechicera | HECHICE1 |
| Angry again | ANGRYAGA |
| No es lo mismo | NOESLOMI |

# JUEGOS ¡NUEVO!











$26 + IVA*

instrucciones: envía JUEGO espacio CODIGO al 31416. Ve al link con tu celular y baja el juego.



**Real Soccer** — código: SOCCER
Funciona en: Nokia: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage.



**Mobile Grand Prix** — código: GPRIX
Funciona en: Nokia: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage. Motorola: T720, T720i. Sharp: GX10. Samsung: C100, E700, P400, S300



**Kamikaze** — código: KAMIKAZE
Funciona en: Nokia: 3410, 3510i, 3650, 3660, 7650, N-Gage. Siemens: SL55. SonyEricsson: T610, T630, Z600




**Atomic Underground** — código: UNDERGROUND
Funciona en: Nokia: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage.



**Atomic Space Rocks** — código: SPACEROCK
Funciona en: Nokia: 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: P800. Siemens: SL45i. Motorola: T720, T720i



**Track & Furious** — código: TRACK
Funciona en: Nokia: 3300, 3510i, 3560, 5100, 6100, 6220, 6600, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage. Motorola: T720, T720i. Sharp: GX10. SonyEricsson: P800, P900, T610, Z600



**Atomic Dropzone** — código: DROPZONE
Funciona en: Nokia: 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: P800, T610. Siemens: SL55. Motorola: T720, T720i




**Atomic Rocky** — código: ROCKY
Funciona en: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: P800. Siemens: M50, SL45i. Motorola: T720, T720i



**Atomic Bamm!** — código: BAMM
Funciona en: Nokia: 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: P800, T610. Siemens: SL45i. Motorola: T720, T720i



**Atomic Boulder** — código: BOULDER
Funciona en: Nokia: 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: P800, T610. Siemens: SL45i. Motorola: T720, T720i



**Dragon & Dracula** — código: DRAGONDRA
Funciona en: Nokia: 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: P800, T610. Siemens: SL45i. Motorola: T720, T720i




**TopGuy** — código: TOPGUY
Funciona en: Nokia: 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: P800, T610. Siemens: SL55. Motorola: T720, T720i

# FONDOS de pantalla









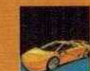


$13 + IVA*

instrucciones: envía FONDO espacio CODIGO al 80008. Ve al link con tu celular y baja la imagen.











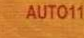


ARMOR | AUTO1 | AUTO2 | AUTO3 | AUTO11 | CACTUS | CLASICONE | CERVEZAV | CONVER1 | CONVER5

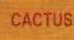


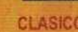




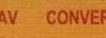
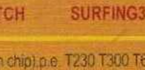











DALI2 | CARRERA | LAGO4 | CITY1 | ATARDECER | RAFTING | STONEHENGE | CATCH | SURFING3 | HALCON

## INFO!



TONOS: para celulares NOKIA GSM (con chip), p.e. 1100 3395 3650 7210 8390 8890 9290, celulares SONY ERICSSON (con chip) p.e. T230 T300 T610 Z600. SAMSUNG R225 R210 T100, LG W3000S, envía el texto T O N O  B A T M A N al número 80008



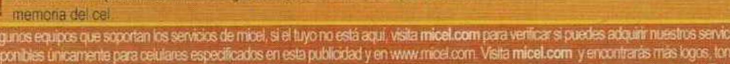
POLYTONOS: tu teléfono debe soportar polytonos (tonos polifónicos) y tener WAP configurado, envía el texto P O L Y  B A T M A N al numero 80008

Recibirás un mensaje con un link. Ve al link, baja el polytono que compraste y listo.



JUEGOS: tu celular debe estar configurado para WAP. Envía el texto J U E G O  R A C I N G al número 31416. Visita www.micel.com para más juegos

FONDOS DE PANTALLA: tu celular debe estar configurado para WAP. Para celulares Nokia: 3100, 3300, 3650, 6100, 7210, 7250, N-Gage Sagem: myX-5, myX-6 Panasonic: G60, GD88 Sony Ericsson: Z600, T610, T226, T300, T310, P800 Motorola: T720, T720i, E380, E365 Samsung: SGH-V200, S100, SGH-X105 Siemens: SL55 Envía el texto: F O N D O  A C U A R I O al número 80008. Recibirás una dirección WAP (link), desde tu celular ve al link. Cuando estés en la página dale clic al link para iniciar la descarga. Este proceso tarda porque tu cel está recibiendo el fondo. Cuando tu celular termine de descargar la imagen, lo guardará en la memoria del cel.



Estos son algunos equipos que soportan los servicios de micel, si el tuyo no está aquí, visita micel.com para verificar si puedes adquirir nuestros servicios. Servicios disponibles únicamente para celulares especificados en esta publicidad y en www.micel.com. Visita micel.com y encontrarás más logos, tonos, polytonos, chistes, juegos, etc. ATENCIÓN A CLIENTES 01 800 00 MICEL o escríbenos a soporte@micel.com *Aplican tarifas de transporte de Telcel GSM. Telcel no se hace responsable del servicio, del contenido ni de la publicidad. Los servicios que ofrece micel funcionan si tienes un Telcel.



# SONIC ADVANCE 3

SEGA



## ¡Tu GBA a toda velocidad!

Sonic, Tails, Knuckles, Amy y Cream regresan a la acción en esta nueva aventura para el Advance. Si eres fan de este pequeño torbellino azul, te sentirás como en casa al jugar Sonic Advance 3, pues mantiene el estilo característico de esta popular serie de Sega. Tu objetivo principal (como en la mayoría de los juegos de este personaje) es correr hasta la meta por intrincados escenarios llenos de enemigos, aros de oro, rampas y muchos elementos que deberás usar para alcanzar los mejores tiempos y puntuaciones. Cada personaje tiene sus propias habilidades que ayudarán en la misión.

## Acción cooperativa

Lo más sobresaliente de **Sonic Advance 3** es la opción de poder conectarte con un amigo, tu hermano o tu primo por medio del Cable Link, para participar en las escenas del juego en un intenso modo cooperativo. También pueden elegir jugar en modo de batalla y ver quién es el mejor y más rápido para jugar Sonic; además, pueden participar con uno o dos cartuchos, con el fin de fomentar el trabajo en equipo.




## Dos son mejor que uno

Debido a que este juego es similar a versiones anteriores, no ofrece grandes innovaciones, aunque el poder elegir a dos personajes y usarlos para pasar las etapas es bueno y divertido. Puedes escoger entre cinco personajes y combinarlos. Toma el control de la velocidad y prepárate para detener al Dr. Eggman de una vez por todas.




# SHINING FORCE: Resurrection of the Black Dragon

ATLUS SOFTWARE



## Un remake más para el GBA

Atlus ha decidido traer un gran título al Game Boy Advance del antiguo sistema Sega Genesis, estamos hablando de un juego más de la gran saga de Shining Force. No es un simple *remake* para jugar de nuevo una joya; en verdad le hicieron varias mejoras a la historia, como gráficos más detallados y una "pulidita" a otros elementos, incluso le añadieron un par de cosas al *gameplay*.




## Un nuevo sistema de batalla

Uno de los elementos que le dan un valor agregado al juego es la inserción del uso de cartas mágicas durante los combates. Algunos personajes tienen la peculiaridad de poder emplear las cartas para invocar a un guerrero extra al campo de batalla y darle nuevos poderes a algún miembro del equipo, entre otros. Éste es un título que no puedes dejar de checar si eres fan de este género.



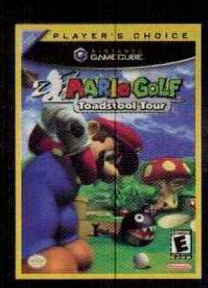
## ¡Atención estrategas!

Shining Force: Resurrection of the Black Dragon es un excelente juego del género de estrategia, muy al estilo de Ogre Battle o Final Fantasy Tactics. Los aficionados a este tipo de títulos encontrarán muchos elementos y opciones que los harán pensar que se trata de un RPG de esta época. Como es de esperarse, deberás saber elegir a tus tropas, darles entrenamiento y saber planear tus movimientos para salir con la frente en alto del campo de batalla.



# TRAMPOSO. PILOTO. CAZADOR. GUERRERO. EXTREMO.

y bien... ¿quién eres?



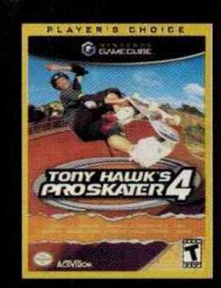








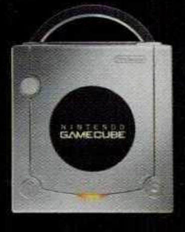








LUIGI'S MANSION™ ■ STAR FOX® ADVENTURES ■ WARIO WORLD™ ■ SUPER MARIO SUNSHINE™
SUPER SMASH BROS.® MELEE ■ WWE WRESTLEMANIA® X8 ■ FINDING NEMO ■ NEED FOR SPEED™: HOT PURSUIT 2
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS™ ■ JAMES BOND 007™: NIGHTFIRE™ ■ SPIDER-MAN®
THE LORD OF THE RINGS™: THE TWO TOWERS ■ STAR WARS® ROGUE SQUADRON II®: ROGUE LEADER™
NAMCO MUSEUM™ ■ GODZILLA®: DESTROY ALL MONSTERS MELEE ■ SUPER MONKEY BALL™ ■ SONIC ADVENTURE™ 2: BATTLE
MEDAL OF HONOR™: FRONTLINE™ ■ PAC-MAN WORLD™ 2 ■ SONIC ADVENTURE DX™: DIRECTOR'S CUT

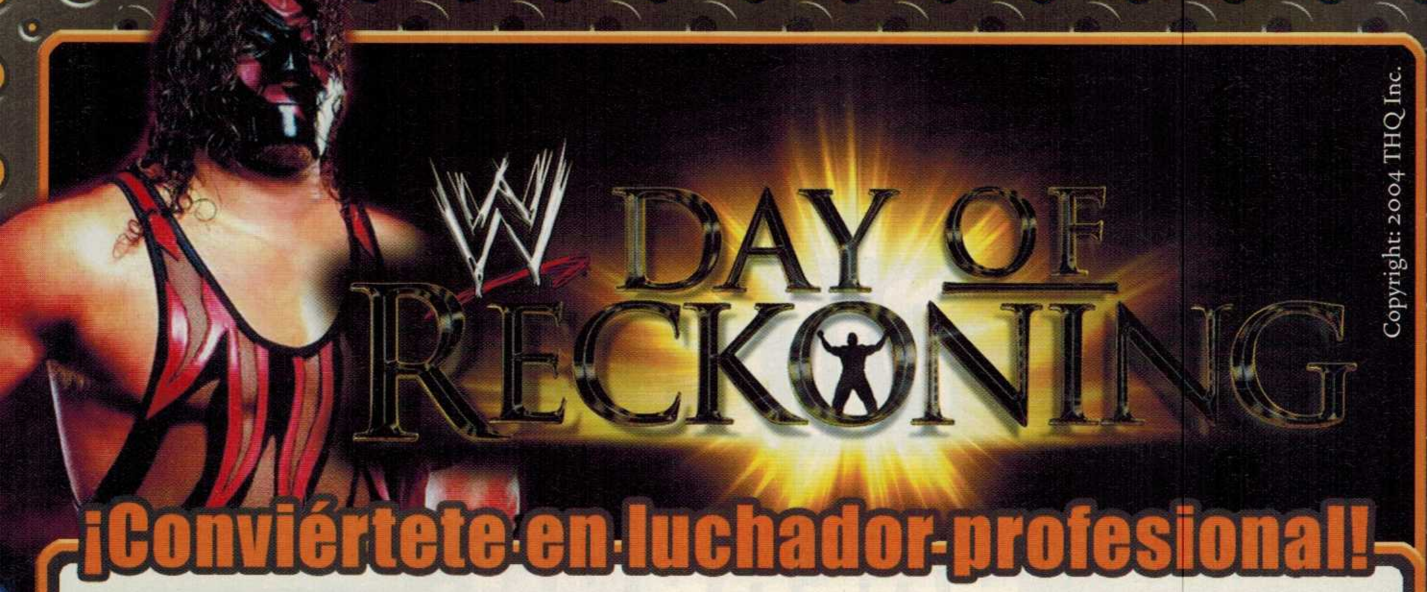















# ¡Conviértetete en luchador profesional!



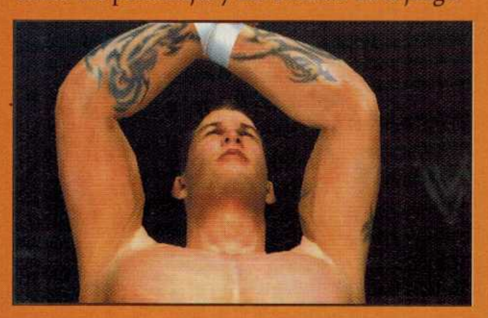

Desde hace mucho tiempo, hemos podido disfrutar de excelentes juegos basados en los populares encuentros de lucha libre de World Wrestling Entertainment, desde los clásicos de NES, GB y SNES, hasta los intensos títulos de N64 y GCN. Toda la emoción de este rudo deporte tomará por sorpresa a tu Nintendo GameCube en el título más reciente de THQ: WWE Day of Reckoning, el cual tiene una gran cantidad de atractivos para todos los videojugadores.



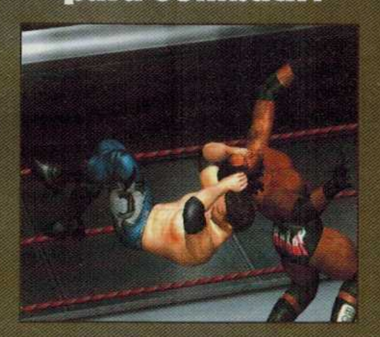
Desarrollador: **Yuke´s**
Clasificación: **Teen**
Categoría: **Deportes/Lucha Libre**
Jugadores: **1-4 simultáneos**
Fecha de Salida: **agosto 2004**

## Crea a tu propio personaje

Los cuates de Yuke´s se esforzaron mucho en hacer realmente interesante esta opción, la cual ya es casi obligatoria en los juegos de deportes (en especial de lucha libre). En el modo de hacer a tu propio personaje, encontrarás bastantes elementos para crear a tu gusto, a un luchador que llevarás a la cima de su carrera en los demás modos de juego. Recuerda tener tu Memory Card para poder guardar todos tus personajes y tus avances en el juego.



## ¡Varios modos para combatir!



En este increíble juego tendrás los modos clásicos para que enfrentes a los luchadores profesionales más aguerridos del CPU además de tus amigos. Algunos modos de juego tienen subcategorías, lo cual aumenta las posibilidades de divertirte. Entre los modos destacan los siguientes: Exhibition, Story Mode, Shop Zone, Tutorial, Create-a-Superstar y las ya clásicas Opciones. No todos los modos son para cuatro jugadores.

## No es una secuela más...

Day of Reckoning es un título que no está basado en la tradicional saga Wrestlemania. Este nuevo e increíble juego presenta conceptos diferentes y un genial sistema de lucha, por eso estamos seguros de que dejará satisfechos a los aficionados de este deporte. En WWE: DOR tendrás diversos personajes a elegir, así como muchas llaves y movimientos para pulverizar a tus contrincantes.



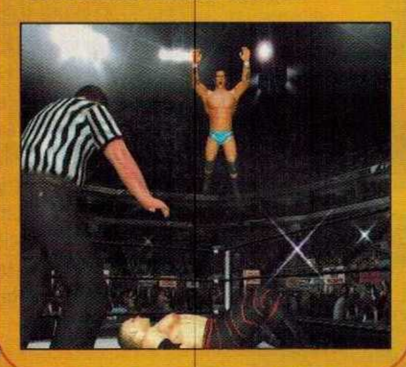
## Diversión para todos




Como ya es costumbre, este tipo de juegos se prestan para la reta entre cuates. No te preocupes, todos podrán participar en los diversos modos de juego para dos o más personas, así como los encuentros sencillos de uno contra uno, por equipos de dos, todos contra todos, o en una intensa batalla con Handicap (dos o tres contra uno solo). Por supuesto, también hay muchos estilos para pelear, ya sea en los clásicos rings normales o en los entarimados con jaula, o con armas, entre otros.

## ¡Peleen limpio!

Como en todo juego de lucha libre, en Day of Reckoning podrás configurar las opciones para que los encuentros se lleven a cabo bajo las reglas preestablecidas. Por ejemplo, puedes elegir si quieres que haya interferencias de luchadores externos, la ruptura de llaves si hay toque de cuerdas, descalificaciones por jugadas sucias y otras opciones más. Los valores del juego ayudan de gran manera a acentuar el realismo que se vive dentro del cuadrilátero, además de que juegan un papel importante en las acciones, las llaves y situaciones que se susciten durante la lucha.



## ¡Llaves, lances y contrallaves!

Cada personaje tiene una gran variedad de movimientos, animaciones, llaves, contrallaves, golpes y lances para enfrentar a sus adversarios. También cuentan con sus niveles de fuerza, stamina, carisma y poder para rendir, etc. Claro está que debes saber cómo aprovechar las habilidades de cada personaje al enfrentarte a los demás contrincantes. Puedes sufrir severos daños si llevas a una linda luchadora como Stacy y combates con un poderoso personaje como Kane; pero si eres cuidadoso, podrás vencerlo si aprovechas la velocidad de Stacy.



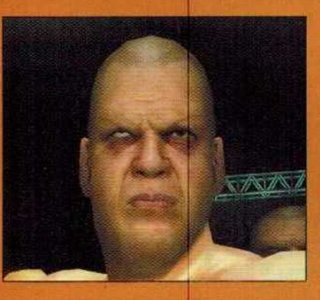

## Muchos luchadores a elegir

Para regocijo de los fans de tan importante asociación de lucha libre, te podemos decir que en este juego se incluyeron más de cuarenta diferentes superestrellas de la WWE, como Chris Benoit, John Cena, Batista, Booker T, Randy Orton, Christian, Triple H, Stacy Keibler, Trish Stratus, Kane y muchos más. Desde luego, en este título hay algunas leyendas reales del encordado, por ejemplo, el famoso Andre, "El Gigante", quien pisoteó —literalmente— los rings hace un par de años.



Andre, "El Gigante", llegó a medir 2 metros con 40 centímetros aproximadamente y se le llamó "La octava maravilla del mundo".

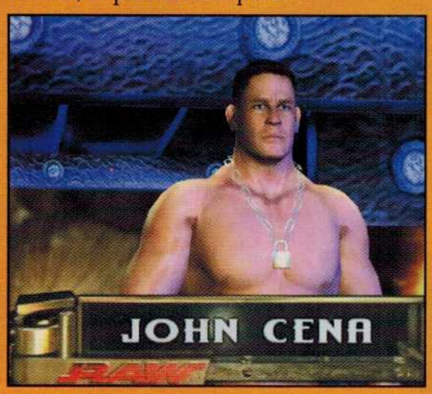
## Juego nuevo, gráficos nuevos



Un detalle que nos gustó mucho fue que los cuates de Yuke´s no se aprovecharon de los gráficos y personajes que ya estaban hechos para el Wrestlemania XIX, sino que realizaron todos los modelos desde cero, dándoles un toque mucho más original. Cada personaje está muy bien detallado, para que se vea lo más fiel posible a su contraparte de carne y hueso. Todos tienen muy buenas animaciones que fluyen en todo su cuerpo, como las gesticulaciones que se ven padrísimas; incluso su ropa tiene valores un poco más "físicos" comparados a los que estamos acostumbrados.

## La parafernalia del cuadrilátero

Si estás familiarizado con los impresionantes eventos de la WWE, sabrás que cada luchador tiene su propio tema musical y que acostumbra realizar las entradas más espectaculares de todo el mundo de la lucha libre. En WWE: DOR no extrañarás estos detalles, pues los programadores cuidaron mucho los elementos que identifican a los gladiadores del cuadrilátero. Todo acompañado de efectos especiales, como los fuegos artificiales y las luces de colores, así como el excelente manejo de la cámara que capta lo bien logrados que están los personajes. Sin duda, la lucha libre o pancracio, como también se le conoce, es parafernalia pura.



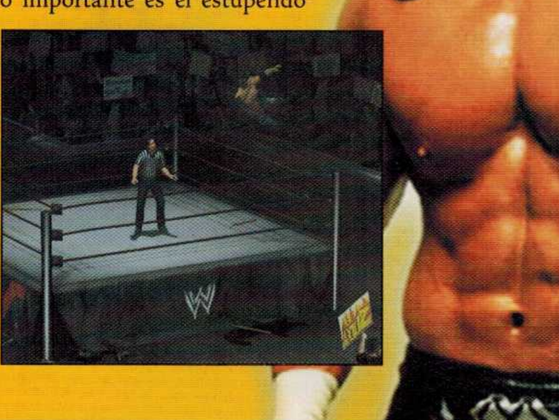

## El realismo cuenta mucho

Cada peleador tiene una silueta en su esquina, la cual representa el daño que ha sufrido durante el encuentro. Cuando no has tenido ningún tipo de herida, ésta se mantendrá oscura; pero a medida que recibas ataques, se pondrá roja, indicando el sitio exacto en el que tu personaje ha sido lastimado. Debes tener en cuenta que si afectas gradualmente la misma zona a tu oponente, le bajarás su stamina y su resistencia. Bajo estas condiciones, será más vulnerable y podrás vencerlo fácilmente con alguna llave que le apliques en la parte lastimada. Puedes hacerle unas cuantas clásicas de El Santo.



## La WWE te busca

Si disfrutaste de juegos tan buenos como WCW vs nWo Revenge, Wrestlemania VIII y IX, te recomendamos este excelente título de lucha libre porque tiene muchos puntos a favor. Ahora que si eres demasiado exigente, quizás pondrás algunos "peros", pues los espectadores se ven muy acartonados; aunque si eres justo, sabrás que lo importante es el estupendo *gameplay* de WWE: Day of Reckoning. ¿Qué esperas? ¡Chécalo para que reúnas a tus amigos y todos se diviertan con sus gladiadores favoritos!



## RANKING

### Enrak 9.0

Mi pasión por la lucha libre es mucha, –claro, no al grado de practicar este deporte–, en verdad disfruto los combates entre rudos y técnicos en el cuadrilátero. Definitivamente, WWE revive esos momentos espectaculares donde los luchadores hacen sus llaves, lances y movimientos característicos que los han llevado a la fama. La mejor forma de divertirte con este título es en compañía de tus amigos, realmente, así te entretenerás a lo grande.

### Crow 8.0

La lucha libre a últimas fechas no ha tenido buenos expositores en juegos de video; sin embargo, Day of Reckoning es un buen prospecto para romper esa mala racha. Ahora no sólo puedes escoger a tus gladiadores favoritos, sino también a las monumentales "divas" del encordado que pelearán con todo coraje en diversos modos de juego. Lo mejor es la opción para crear tu propio luchador. Lo peor, la movilidad que no le ayuda para nada al juego.

### Panteón 9.0

Siempre he sido aficionado a la lucha libre de la WWE (que antes se conocía como WWF), por eso no dejo de checar los diferentes juegos que aparecen basados en estas sensacionales peleas (como WCW VS NWO Revenge para Nintendo 64). Day of Reckoning es un título bastante entretenido que retoma lo mejor, en forma dinámica y emocionante, de sus antecesores. Si te gustan los juegos de este género, no debes dejarlo pasar.

### Master 9.5

Uno de los mejores títulos de lucha libre es, sin duda, WCW/NWO Revenge, una gran opción para competir con tus amigos. Como WWE Day of Reckoning fue hecho por el mismo equipo que produjo aquel legendario juego para el N64, el control es muy parecido a aquella versión. Uno de los detalles que más me gustó, es que durante las peleas puedes quitarles determinadas prendas a tus contrincantes, lo cual le da un gran realismo al juego.

1 10

# LOS DEL MÁS ALLÁ CREEN EN EL AMOR

## LOS DEL MÁS ACÁ LO HACEN

Telehit
MÁS ACÁ
EUGENIO VELASCO KIRSCHNER
130 0404 100 0000
MAX VALUE VENCE 12 03 05
MAX VALUE

SER MÁS ACÁ NO ES UNA FILOSOFÍA NI UN CONCEPTO... ES UNA GANDALLEZ. ÚNETE AL CLUB MÁS ACÁ DE TELEHIT Y RECIBE ACCESO Y LUGARES PRIVILEGIADOS EN CONCIERTOS Y GRABACIONES DE PROGRAMAS, CONVIVE CON ARTISTAS, PARTICIPA EN PROMOCIONES EXCLUSIVAS Y OBTÉN DESCUENTOS EN MÁS DE 200 ESTABLECIMIENTOS QUE PODRÁS ENCONTRAR EN WWW.TELEHIT.COM EN LA SECCIÓN MÁS ACA.

RECUERDA QUE QUIENES SON MÁS ACÁ CONSIGUEN TODO LO QUE QUIEREN

SUSCRÍBETE EN WWW.TELEHIT.COM






Compañía: Capcom Clasificación: Everyone Desarrollador: Capcom Jugador: 1 Categoría: RPG

# CUMPLE TU MISIÓN

**No cabe duda que Mega Man es uno de los personajes favoritos de los videojugadores. Hace algunos meses hablamos de la edición de aniversario para el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance; ahora, gracias a esta fama, tenemos un nuevo capítulo para disfrutar.**

## MEGA MAN X

La saga de este personaje ha sido una de las más exitosas. Desde la era del SNES, **Mega Man X** nos ha llevado a pelear contra enemigos poderosos como los Mavericks y el casi inmortal Sigma. En cada nivel siempre había retos que requerían de tu agilidad y, cuando usabas el poder especial oculto de Street Fighter, era lo máximo.

En esta nueva aventura, veremos una faceta muy distinta a todo lo que estábamos acostumbrados (la acción lineal 2D), los escenarios serán en 3D y la historia, más profunda.

La historia del juego está basada en elementos básicos de **Mega Man X**. Personajes clave, como Zero y Axl, estarán presentes y su participación es muy importante, pues estarán contigo en cada batalla.



Toda la trama gira en torno a Mega Man, Zero y Axl, quienes intentan detener a las fuerzas de la Liberion Army y, por supuesto, a los nuevos y mejorados Mavericks.




Éste es sólo el inicio de un complot mucho mayor, que poco a poco irás descubriendo. Conforme lo hagas, te llevarás una sorpresa, pues hay un nuevo jefe principal y se ve asombroso.



**Cuando Mega Man X salió en el SNES, hubo una gran confusión, debido a que muchos fans pensaban que se trataba de Mega Man 10 (X romano); sin embargo, en realidad, Mega Man y Mega Man X son sagas distintas.**

## Otro de *Cel Shade*




El Cel Shade se ha vuelto muy popular entre los desarrolladores, de hecho, múltiples juegos lo utilizan para dar ese toque como de caricatura, pero ello no implica que sean títulos infantiles.

Checa estas imágenes. El físico de los personajes es bastante detallado, el look de Mega Man es intimidante y no de un héroe tierno. La profundidad lograda en los niveles es increíble y los efectos especiales son de primer nivel.






¿Sabías que esta misma técnica se utilizó en **The Legend of Zelda: The Wind Waker** con gran éxito?

## COMANDOS RPG

Los juegos de Mega Man X se caracterizan por su dinamismo y emocionante acción; sin embargo, en esta ocasión, la agilidad de los dedos es reemplazada por la mental. Al ser un RPG, todo cambia, veras que las cosas no son iguales.

Los comandos están hechos por turnos como un RPG tradicional, el cual funciona sobre el sistema "Cross Order" que te permite eliminar o "rematar" a tus enemigos, aprovechando movimientos especiales o usando el poder de los tres personajes principales en un solo ataque que causa mucho daño. Gracias a su sencillez, no te costará trabajo dominarlo.

Éste es el primer RPG real de Mega Man que existe, aunque hay algunos otros títulos de la saga que también se asemejan a este género.




Además de este sistema de batalla, contarás con puntos de vida, evasión, velocidad y defensa, entre otros; pero no hay magia, en su lugar puedes utilizar el poder de las armas que tengas.



## HÉROES ANÓNIMOS

Además de los tres protagonistas ya mencionados, también encontrarás a otros héroes que cuentan con diferentes habilidades muy útiles, memorízalas y aplícalas en el momento adecuado para sacarles provecho en las batallas:

**Cinnamon:** tiene habilidades curativas.
**Marino:** se especializa en tácticas ninja.
**Masimo:** carga con un hacha.
**Spider:** usa naipes para jugar.

## SECRETOS

Al igual que en otros RPG, en **Mega Man X Command Mission** también podrás jugar misiones alternas, en las que obtendrás muchos *items*. Además, descubrirás una enorme cantidad de secretos conforme avances.

Lamentablemente, este título no cuenta con ninguna opción de conectividad con el Game Boy Advance.



## FIN DE LA BATALLA

Si te gustan los RPG, **Mega Man X Command Mission** te cautivará, pues la trama es muy interesante; los personajes, muy atractivos y los comandos de batalla, sencillos de comprender. Este título es tanto para novatos como para los expertos; si tienes la oportunidad de checarlo, te aseguramos que no te arrepentirás.

## RANKING

### Master — 7.0

Sin duda, la serie "X" de Mega Man para el SNES fue extraordinaria, ya que su emotiva historia hacía que te involucraras de una manera increíble en el juego. Por desgacia, no puedo decir lo mismo de este título; no es malo, pero está lejos de los juegos de Super Nintendo. Los gráficos son buenos y la música cumple con su objetivo. Espero que la gente de Capcom se dé cuenta del descuido de esta franquicia, ojalá le den el lugar que se merece.

### Crow — 8.0

Si bien el dinámico Mega Man tuvo su juego de Rol —aunque algo decepcionante— para el N64, ¿por qué no dedicarle una versión al famoso "X"? La historia involucra varios elementos de Role Playing, dignos de convertirse en todo un suceso en el universo de Mega Man. Asimismo, la oportunidad de seleccionar a siete diferentes personajes le da más versatilidad al juego y, más aún, al combinar sus habilidades para lograr un golpe fulminante tripartita.

### Panteón — 8.5

Por fin, después de mucho tiempo, X llega al Nintendo GameCube y, para regocijo de todos sus fans, ¡es un excelente RPG! La serie de Mega Man X me ha gustado muchísimo, por lo que revise este juego tan pronto como pude y quedé maravillado del maravilloso trabajo realizado por los cuates de Capcom. Lo recomiendo ampliamente, seas o no fan del héroe de titanio azul. ¡Lo mejor es que puedes jugar con Zero, el reploide más carismático de todos!

### Enrak — 9.0

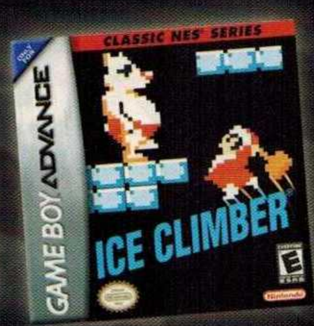
Me encanta la saga de Mega Man X y mi favorito siempre ha sido el primero que salió para el SNES. Cuando me enteré de este título, estaba muy escéptico porque, la verdad, otros juegos en 3D de este personaje me habían decepcionado. Pero éste no es el caso, Mega Man X Command Mission luce bastante bien, tiene excelentes gráficos, sonido y, sobre todo, no pierde ese *feeling* característico de los títulos de X. Es una buena opción para un fin de semana.

1 — 10

# ¡Gánate un GBA SP!

## CLASSIC NES SERIES







**Con estos cinco títulos**















¿Cómo? Entérate en la siguiente página

Nintendo®

CLUB NINTENDO

# Responde este cuestionario, envíalo a nuestra redacción y podrás ser uno de los tres ganadores.

**1.- ¿Qué edad tienes?**
a) Menos de 6 b) 6-10 c) 11-15
d) 16-20 e) 21 o mayor

**2.- Sexo**
a) Hombre b) Mujer

**3.- ¿Cuál de nuestros Tips te ha gustado más?**
a) Mario Kart Double Dash!!
b) Tony Hawk Underground
c) True Crimes Streets of L.A.
d) The Lord of the Rings: The Return of the King
e) Metal Gear Solid: The Twin Snakes
f) Mission Impossible: Operation Surma
g) 007 James Bond: Everything or Nothing
h) Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution

**3.- ¿Cuál de estas secciones te gusta más?**
a) Centro de entrenamiento
b) Perspectiva CN
c) El ojo del cuervo
d) Es turno de...
e) El cementerio de videojuegos
f) Uno con el control
g) ¿Qué hay dentro de..?

**4.- Por lo general, ¿dónde compras la revista CN?**
a) Puesto de revistas
b) Establecimientos cerrados
a) Tiendas de autoservicio
c) Suscripción

**5.- ¿Qué es lo que más te atrae de Club Nintendo?**
a) Tips
b) Reviews
c) Extra CN
d) Nuestra Portada
e) Tus preguntas a Mario
f) Nintensivos
g) Artículos de Nintendo Power

**6.- ¿Qué sistemas de videojuegos tienes?**
a) NES
b) SNES
c) N64
d) Game Boy (classic, color, advance)
e) Nintendo GameCube
f) Otros ____________________

**7.- ¿Te gusta el nuevo aspecto de Club Nintendo?**
a) Sí
b) No

**8.- De enero a la fecha, ¿cuál ha sido tu portada favorita y por qué?** ____________________

**9.- ¿Qué le agregarías a nuestro reporte del E3?** ____________________

**10.- ¿Qué recomendarías para mejorar la revista Club Nintendo?** ____________________

Nombre: ____________________
Dirección: ____________________
Teléfono: ____________________
e-mail: ____________________

## Las bases

Si quieres ser uno de los tres ganadores, sólo tienes que responder las preguntas anteriores, desprender la hoja y mandarnos el cuestionario únicamente vía correo ordinario a nuestra redacción **Club Nintendo:** Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, México D.F., C.P. 01210. Tienes hasta el 31 de agosto de 2004 para enviarnos tus respuestas, debes incluir tu nombre completo, dirección, teléfono y correo electrónico. Las tres hojas con las recomendaciones más creativas e interesantes serán, a juicio del consejo editorial de **Club Nintendo**, las ganadoras. Recuerda que tu participación deberá incluir todos tus datos, de lo contrario, no será válida. Los afortunados recibirán la notificación vía correo electrónico y telefónica el día 20 de septiembre de 2004; si eres uno de los ganadores y vives en el D.F. o área metropolitana deberás venir a reclamar tu premio a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, México D.F., C.P. 01210. el día 22 de septiembre de 2004 de 10:00 a 19: 00 hrs. deberás traer tu identificación con copia y si eres del interior del país, nosotros te enviaremos tu premio por mensajería. Los premios se entregarán únicamente en la fecha y horario indicado. Promoción válida únicamente en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 20 de enero de 2004.
Para mayor información de la promoción llamar al 52 61 37 75. Cualquier incumplimiento, repórtalo a la Profeco.


¿QUIÉN ERES?
NINTENDO
¿VIAJEROS DEL TIEMPO EN 8 BITS Y 2D?
REGRESA EN EL TIEMPO CON JUEGOS COMO
MARIO BROS., DONKEY KONG,
THE LEGEND OF ZELDA, PAC-MAN Y MÁS.
LOS CLASSIC NES SERIES
SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE
CLASSIC NES® SERIES
ZELDA
MARIO BROS.
DONKEY KONG
PAC-MAN
GAME BOY ADVANCE SP
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Pac-Man © 1980, 1984 NAMCO LTD. Todos los juegos © 1981-2004 Nintendo. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com

# Verdaderas peleas al estilo de...

# DRAGON BALL Z® SUPERSONIC Warriors

## GOKU COMO NUNCA EN TU GBA

Dragon Ball Z es una de las series de anime que más seguidores tienen alrededor del mundo. Casi podríamos mencionar que no existe jugador o fan de las caricaturas que no la conozca, incluso su popularidad ha superado a muchas series similares. Ahora, tenemos en nuestras manos el título más reciente basado en esta exitosa historia: **DBZ: Supersonic Warriors**, una opción excelente para los fans del poderoso Saiyan.

Compañía: **Atari**
Clasificación: **Teen**
Desarrollador: **Bandai**
Categoría: **Peleas**
Jugadores: **1-2 simultáneos**

## UN VISTAZO A LA SERIE

Para todos los que no conozcan las aventuras de Goku y sus amigos, les platicaremos de qué se trata: en un mundo lejano, unos seres muy fuertes, conocidos como Saiyans, estaban al servicio de un malvado personaje llamado Frieza. Éste mandaba a sus legiones a conquistar (o destruir) mundos sin piedad. Uno de esos guerreros, Kakaroto, fue enviado a la Tierra siendo un bebé, con el objetivo de conquistarla; pero al llegar sufrió un accidente en la cabeza, que le provocó un cambio inesperado: se volvió bueno. Al cuidado de su abuelo adoptivo, Kakaroto fue nombrado Goku y, a partir de ese momento, se convirtió en el más ferviente protector de la Tierra. Aunque el nombre de la serie era porque todo giraba en torno a las "esferas del dragón" —que al reunirlas concedían un deseo a su poseedor—, ésta se enfocó realmente en Goku.

Goku enfrentó muchos retos durante su vida y salió victorioso de numerosos encuentros con enemigos de todos tipos. Creció hasta convertirse en un poderoso guerrero, se casó y tuvo dos hijos igual de fuertes: Gohan y Goten. Goku pudo librar a la Tierra de los malvados personajes terrestres e incluso derrotó —con ayuda de sus amigos e hijos— a Vegeta, el príncipe Saiyan que fue enviado en su lugar para realizar el trabajo "destructivo". Hubo más peleas durante la serie, como la saga para derrotar a Frieza, la de los Androides y Cell (donde Trunks, el hijo de Vegeta, viene del futuro a ayudarles) y, por último, la de Majin Buu, que dio término a la serie de Dragon Ball Z. Hay omisiones en la historia, pero como es muy extensa, preferimos comentarla de forma breve, para quienes desconocen la famosa saga de Dragon Ball.





## ¡A PELEAR!

En este interesante juego podrás elegir a los personajes más conocidos de la serie de televisión: Goku, Gotenks, Majin Buu, Cell, Android #18, Dr. Gero, Frieza, Captain Ginyu, Trunks, Vegeta, Krillin, Piccolo y Gohan. Cada uno cuenta con muchos movimientos, ataques y poderes clásicos, como el conocido Kamehameha de Goku. Antes de elegir a tu guerrero favorito, te recomendamos checar a cada personaje para conocerlo mejor, sepas qué puede hacer y con cuál te acomodas.






## ¡UN *GAMEPLAY* EXCELENTE!

Seguramente, te preguntarás en qué consiste el sistema de pelea que maneja **DBZ: SSW**; sólo se trata de un clásico juego en 2D, pero con muchos elementos y efectos en 3D, para darle mayor profundidad a las batallas. El principal atractivo de este juego es que los personajes pueden elevarse constantemente en el aire, muy al estilo de otros juegos anteriores, como los de Super Famicom. Pero la acción es mucho más dinámica y veloz, acompañada de un genial efecto de escala cuando los personajes se alejan; los escenarios son más grandes y las peleas se tornan, en verdad, espectaculares.




## PODERES, MOVIMIENTOS Y COMBOS

El *gameplay* es tan bueno, que puedes ejecutar muchos movimientos y poderes para atacar al oponente de diversas formas, creando combos espectaculares y muy vistosos. Al embestir a tu oponente con ataques seguidos, obtendrás energía suficiente para devastarlo. En las peleas en equipo, puedes cambiar de personaje en el momento que quieras; si sabes combinar esto con los ataques, ¡podrás ejecutar combos asombrosos con dos o tres de ellos!






## MODOS DE JUEGO

**Supersonic Warriors** tiene muchos aspectos favorecedores, entre los que destaca el poder jugar diferentes modos, ya sea en una pelea normal de uno contra uno, en equipos de hasta tres personajes, conectando tu GBA con el de un amigo, haciendo equipo con otra persona (vía Cable Link), o bien, elegir a tu personaje favorito y llevarlo a recorrer todos los enfrentamientos del intenso modo de historia. Lo mejor de todo es que las secuencias cambian, incluido el final –según el personaje que escojas–, dándole un toque sensacional al juego.



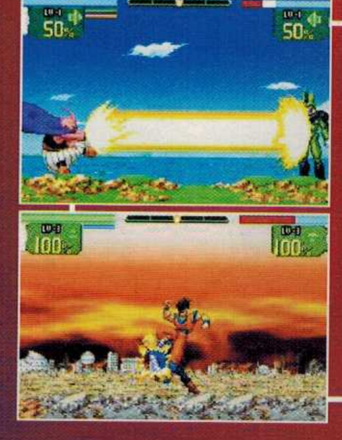




## ¡ELÉVATE!

Ya te dijimos que puedes elevar a tu personaje en el aire durante las batallas, pero queremos hacer hincapié en que no se trata sólo de dos planos, como en muchos juegos basados en las andanzas de Goku y compañía; aquí tienes una libertad de movimiento como no se había visto ni jugado antes. El único título en el que habíamos visto esta libertad es el **Dragon Ball Z: Hyper Dimension**, aunque la acción se tenía que llevar a cabo dentro de la misma pantalla, lo cual limitaba el movimiento. Aquí, gracias al efecto de escala, puedes alejarte en forma significativa de tu oponente sin que ambos se dejen de ver en el escenario.



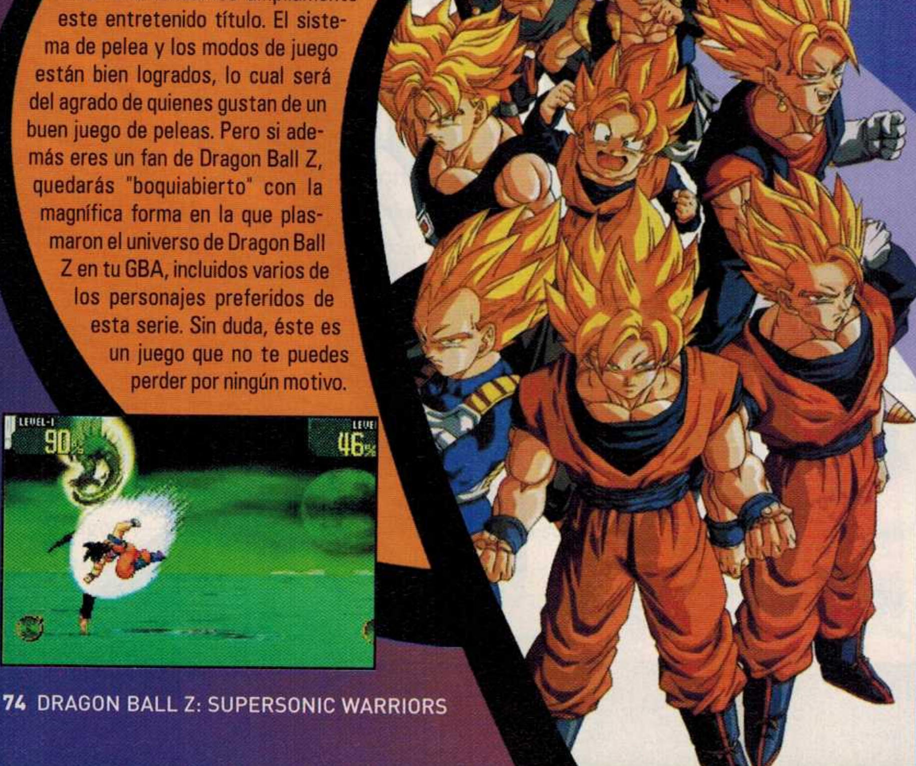




## LA PRÁCTICA HACE AL MAESTRO

En el modo de historia, según tus acciones, recibirás "puntos de experiencia" para aumentar la velocidad de tu personaje, así como su poder y destreza, etc. Debes saber cómo configurar a tu peleador para que pueda enfrentar mejor a sus contrincantes y obtener un resultado óptimo en las batallas.

## Un juego digno de ser revisado

Seas o no fan de Dragon Ball Z, te recomendamos ampliamente este entretenido título. El sistema de pelea y los modos de juego están bien logrados, lo cual será del agrado de quienes gustan de un buen juego de peleas. Pero si además eres un fan de Dragon Ball Z, quedarás "boquiabierto" con la magnífica forma en la que plasmaron el universo de Dragon Ball Z en tu GBA, incluidos varios de los personajes preferidos de esta serie. Sin duda, éste es un juego que no te puedes perder por ningún motivo.






## RANKING

###  Crow 7.5

La euforia por DBZ aún no termina. A pesar de que la serie de televisión ha sido repetida tantas veces como *El chavo del ocho*, los fans siguen presentes y, por tal motivo, Atari trae DBZ: Supersonic Warriors, un juego muy parecido a las versiones de SNES, donde la acción es tanto en la tierra como en el aire, y tan repetitiva como el día y la noche. Lo bueno son los gráficos y la movilidad, lo malo es que un celular tiene mejor calidad de audio.

### Enrak 8.0

Me sorprende ver cómo, a pesar del tiempo, seguimos disfrutando de Dragon Ball Z. Recuerdo los años del SNES, cuando la única forma de conseguir un juego de DBZ era pirata, pero por fortuna, hoy podemos comprar la versión original que, además de todo, es muy divertida y está bien hecha. Las peleas tienen mucha acción y los gráficos son bastante decentes, por lo que, te sugiero, darles un vistazo si te consideras un fan de Goku.

### Master 8.0

La serie de animación de Dragon Ball es una de mis favoritas, por lo que en cuanto sale un nuevo título basado en el anime, lo checo de inmediato. Las versiones para el Game Boy, por alguna extraña razón nunca han sido tan buenas como las adaptaciones que se hicieron para el Super Famicom (SNES, en América), pero todo eso quedó en el pasado gracias a Atari, compañía que desarrolló uno, o tal vez, el mejor juego de DBZ para el Game Boy.

### Panteón 9.0

Siempre he sido un gran seguidor de Dragon Ball Z y, hasta ahora, no había jugado algo tan bueno para un sistema portátil basado en esta popular serie. Me gustó mucho cómo lograron igualar el sentimiento que transmite la obra maestra de Akira Toriyama en este sensacional título de GBA; además de los geniales gráficos y el *gameplay*, puedes elegir a muchos personajes de este universo, incluido mi favorito: ¡el malvado, poderoso y carismático Kid Boo!

1 — 10


¿QUIÉN ERES?
¿TRAMPOSO?
¿PERDEDOR?
¿CAMPEÓN?
ÚNETE AL TOUR Y ESCALA POSICIONES EN TU CAMINO CONTRA MARIO Y CONVIÉRTETE EN EL CAMPEÓN DE MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR. SOLAMENTE PARA GAME BOY ADVANCE.
MARIO GOLF
ADVANCE TOUR
GAME BOY ADVANCE SP
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
© 2004 Nintendo/CAMELOT. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com




# La grandeza del golf cobra vida en este título de Mario estilo RPG.

Un golpe firme y un *putteo* perfecto te darán la fama de toda una máquina de hacer *birdies* en esta versión para Game Boy Advance de Mario Golf: Advance Tour. ¿Serás capaz de derrotar al maestro del torneo de golf, Mario, y a sus acompañantes del Mushroom Kingdom? Eso sólo el tiempo lo dirá.

## PULE TU HABILIDAD EN EL STORY MODE







La historia de Mario Golf: Advance Tour comienza con la selección de uno de los novatos, Neil y Ella. Al tomar lecciones y ganar torneos en el campo Marion Club, puedes ganar puntos de experiencia y mejorar tu juego. Primero trabaja en la distancia, después en la puntería y control de la pelota.

## AGARRA LOS UPGRADES PARA MEJORAR







Busca dentro de un barril afuera de la cabaña del Marion Club. Interactúa con un árbol cerca del Palms Course y abre un gabinete en la tienda del Custom Club. Tu búsqueda arrojará *items* que, sin duda, mejorarán tus habilidades.

## Apunta hacia distintos retos




Las victorias en los torneos singles o dobles abrirán retos en la área Out and About. Puedes obtener experiencia extra al golpear ciertos círculos al usar sólo un palo o al hacer par en tres hoyos consecutivamente, utilizando palos elegidos al azar.



## Participa en torneos para ganar trofeos

Empezando por el Marion Club, podrás entrar a torneos singles y dobles y avanzar por los cuatro cursos en el área inmediata. Si dominas estos cursos, tendrás el privilegio de entrar a Princess Peach Mushroom Tournament.

### JUEGA AL NIVEL DE LOS CAMPEONES






Hay dos formas de mostrar tus habilidades en cada curso. Puedes entrar a los torneos y obtener el mejor *score* o a un *match play* y vencer a los campeones. En cualquier caso, si ganas obtendrás muchos puntos de experiencia, suficiente como para subir de nivel a tu personaje.

### GANA EXPERIENCIA CON TU VICTORIA




Después de haber terminado un curso en singles o dobles, otro campo de juego se abrirá. Aun así, puedes volver a jugar el mismo curso que ya conquistaste. Regresa al mismo campo y con tu título de campeón, vuelve a ganar para obtener puntos de experiencia extra y volverte a coronar.

### CONOCE AL *CADDIE* MAESTRO



En cada una de las 4 paradas de los cursos encontrarás un área donde verás a un *caddie* maestro y el acceso al siguiente curso. Habla con él para entrar al torneo, practicar los hoyos o regresar después para convertirte en campeón. El camino de la derecha de la cabaña del *caddie* es la entrada al campo de juego. El otro sendero de la derecha te lleva al área de práctica, donde puedes aprender nuevas habilidades. La vereda más alejada te lleva a la cabaña.

### PASA LA VOZ, JUEGA CON DOS

Si quieres ganar singles y dobles, mejora los atributos de tus dos personajes. Tu compañero es controlado por el CPU, pero sus habilidades dependerán de los atributos que le proporciones. Distribuye tus puntos de experiencia entre ambos golfistas para tener buen equilibrio.







Los puntos de experiencia aumentan el nivel de tus jugadores. Con cada nivel, podrás mejorar sus atributos. La distancia es un atributo muy importante. Una vez que tus personajes logren golpear la bola a gran distancia, escoge otro atributo en el que puedan especializarse en lugar de mejorarlos todos.

## Practica duro y juega seguro de ti mismo

Al salir a jugar, obtendrás puntos de experiencia y ganarás confianza que te ayudará a mejorar tu juego y mantenerte tranquilo en cualquier situación. Enfócate en el *fairway*, el *green* y siempre ten en mente tu siguiente golpe.

### EXAMINA, APUNTA Y GOLPEA



Siempre es bueno hacer llegar la bola lo más lejos posible, pero no todas las veces es lo más recomendable. Procura no caer cerca de los bunkers ni tampoco de las curvas, a menos que no haya muchos obstáculos que bloqueen el paso de la bola.

### BUSCA NIVELES



Muchos *fairways* tienen declives. Si caes en una de las partes bajas, tu siguiente tiro puede ser difícil. Apunta hacia las partes más altas, si no puedes, procura que donde caiga la bola, tenga suficiente espacio para hacer un tiro sin complicaciones.

### APRENDE A TOMAR TUS OPORTUNIDADES




Los atajos te pueden ahorrar varios golpes o pueden hacer más fáciles tus *approach*, pero también pueden convertirse en un riesgo. Al escoger tu ruta hacia el *green*, revisa muy bien el campo y analiza si los riesgos valen la pena y trata de minimizarlos para evitar hacer demasiados golpes.

### MEJORA TU ATERRIZAJE

Los Skills Shots te darán más control sobre la bola al aterrizar que si lo haces en automático. Si presionas el botón B cuando tu cursor marque el poder de tu *swing*, activarás un Skill Shot. Presiona B dos veces cuando el cursor llegue a la zona de impacto para activar un backspin. Presiona A para topspin.





Si necesitas algo de extra spin durante tu Skill Shot, presiona B y después A rápidamente cuando el cursor llegue a la zona de impacto para darle super backspin. Presiona A y luego B para darle super topspin.

# Acepta la invitación para la última prueba

Después de conquistar el Marion Club Tournament y todos sus retos, recibirás una invitación de la princesa Peach para participar en el Mushroom Tournament. Los siguientes tips cubren los primeros nueve hoyos.

## PRUÉBATE CONTRA LOS MEJORES



Mario, Luigi y el resto de los personajes del Mushroom Kingdom te esperan en el Mushroom Tournament. Todos ellos tienen muchas habilidades y competirán para ganar. No dejes pasar ninguna oportunidad y toma la ventaja cuando puedas.

## TEN CUIDADO CON LAS TRAMPAS

Aquí encontrarás más que simples trampas de arena y pasto alto. Tu pobre bola se las verá con lava hirviente, que hará que rebote en direcciones inesperadas, incluso llegándola a sacar fuera del curso o muy lejos del *fairway*.





Si la bola cae muy cerca de estos sitios, las Piranha Plants y los Chomps se comerán tu bola y la escupirán en cualquier otra parte. Las Bob-ombs hacen explosiones que limpian el camino de obstáculos, pero pueden crear bunkers. Los panales de juego azules activan eventos de obstáculos.

## Mushroom Course primeros nueve

Los siguientes mapas muestran la forma de los nueve hoyos y la mejor manera de llegar al *green*. Las líneas sobre los mapas son nuestra recomendación a seguir.



Si te encargaste de incrementar la fuerza de tu personaje y el viento está a tu favor, podrás llegar a las áreas marcadas con el círculo con tu primer golpe.

### Hoyo 1 — PAR 3



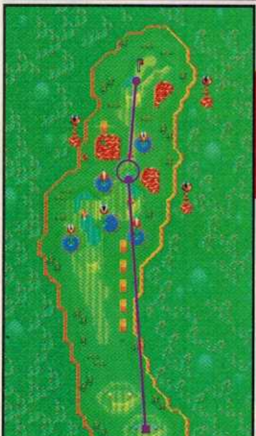
El *green* tiene la forma de la nariz de Mario, el área es amplia pero resbaladiza, sobre todo en los bordes. Apunta hacia el centro del *green* y usa el super backspin (presiona B y luego A) para mantener la bola en el *green*. Si lo haces bien, podrás lograr un *birdie*.

### Hoyo 2 — PAR 4



Las islas del lado izquierdo del segundo hoyo son tentadoras, pero tienen poco espacio para que caiga la bola. Da un golpe largo a la sección más amplia del *fairway* de la derecha, de ahí es un camino corto hasta el *green*. Deja que la bola caiga al frente de éste y rode hacia la bandera.

### Hoyo 3 — PAR 4





Tu primer golpe pasará sobre las Piranha Flowers y los estanques de agua. Usa backspin en la bola para evitar llegar hasta la lava. En el segundo golpe, usa super back spin para evitar salir del *green*.

### Hoyo 4 — PAR 5





Con un gran golpe, puedes aterrizar la bola en el Play Panel y detonar una serie de Bob-ombs. Si estás seguro de poder tocar la bola sobre las Bob-ombs a la derecha del *green*, prepárate para un segundo golpe acercándote por el lado del *fairway*.

## Hoyo 5

PAR 4






Apunta hacia el Play Panel en tu primer golpe. Aun si no cae la bola en el panel, tendrás una buena posición para llegar al *green* con tu segundo golpe. Fija tu mirada en la parte plana del lado derecho del *green* y agrega algo de backspin para evitar que salga de ahí.

## Hoyo 6

PAR 3






El enorme estanque de agua toca el pequeño *green* del sexto hoyo. Dirige tu golpe hacia la bandera. Si parece que se puede pasar de largo, utiliza super backspin para evitar que se siga de frente o que se vaya de lado hasta llegar al agua.

## Hoyo 7



PAR 4






Apunta hacia el Play Panel más cercano en tu primer golpe, eso te pondrá a una buena distancia del *green*. En tu *approach*, asegúrate de que la bandera sea tu blanco y usa super backspin para detener la bola. Si lo haces bien, podrás hacer un gran *birdie*.

## Hoyo 8



PAR 5






El octavo hoyo es muy largo y tiene muchos obstáculos como para llegar al *green* con sólo dos golpes. Usa uno adicional para quedar lo más cerca de la bandera posible y, después, logra tu *birdie*.

## Hoyo 9



PAR 4






Un golpe hacia el lado izquierdo rodará fuera del *fairway* y se detendrá en un Play Panel. Eso te pondrá a unas 175 yardas del *green*. Un golpe con el hierro 3 y algo de backspin en tu bola te pondrán cerca de un buen *birdie*.

## En conclusión

Aún te faltan otros nueve hoyos para terminar. Estudia cada *fairway* cuidadosamente para aprovechar el poder de tu jugador. Al terminar podrás abrir nuevos secretos, como personajes del Mushroom Kingdom para jugar en Quick Play. Ahora grita: ¡Fore!



# Tom Clancy's RAINBOW SIX® 3

## ESCUADRÓN ANTI-TERRORISTA

**EL DESTINO DEL MUNDO ESTÁ EN LAS MANOS DE LAS FUERZAS ESPECIALES DE LA UNIDAD RAINBOW SIX. ¿PODRÁS GUIARLOS A LA VICTORIA O VOLVERÁS A CASA DESHONRADO?**




Con los recursos petroleros del mundo sitiados, ¡es tiempo de iniciar una campaña para patear enemigos y demostrar quién es el jefe! Este juego probará tu temple en tres distintos modos, incluido uno cooperativo.

### CAMPAIGN

En el modo de campaña, llevarás a tu equipo a través de numerosas misiones llenas de peligro. Nosotros te proporcionaremos una guía para los primeros cinco niveles, pero ten en cuenta que esta guía está creada en la dificultad "Veteran", así que no te confundas.

### CUSTOM MISSION

Las misiones personalizadas te dan la oportunidad de practicar cualquier misión que hayas activado en el modo de campaña. También puedes jugar en el de cazaterroristas, donde el único objetivo es golpear con el puño de la justicia a tus enemigos.

### SPLIT SCREEN

Un amigo y tú pueden levantarse en armas contra los agresores en el modo de pantalla dividida. Escoge cualquier escena que hayas activado en el modo de campaña o en el de cazaterroristas y juega.

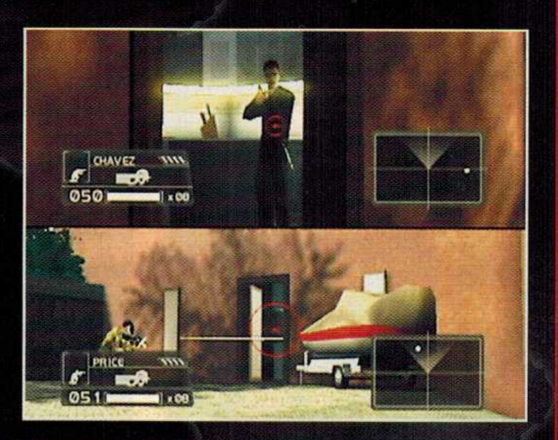
### ESCOGE TU EQUIPO

Antes de iniciar alguna misión, elige tu equipo preferido. Puedes usar dos armas (un rifle y una pistola) y dos *items* como: granadas, minas y máscaras antigas. También cuentas con lentes térmicos y de visión nocturna, presiona el botón Y para activarlos o desactivarlos.


















## ALPINE VILLAGE

Una junta en la cúspide G8 se vuelve una pesadilla cuando los terroristas secuestran a los delegados venezolanos. Lleva a tu equipo a través de bellos panoramas y prepárate para combatir a toda una organización de bandoleros.

**ARMA PRINCIPAL: MP5A4 (9MM) ARMA SECUNDARIA: M203 40MM RP**
**ITEMS: FRAG GRENADE, SMOKE GRENADE**

Considera tomar el FAMAS G2 en lugar del MP5A4, ya que el FAMAS tiene mayor nivel de daño, puntería y rango. La mira del arma perderá un poco de distancia: de 3.5 a 2, pero se compensa con otros cambios.

### OBJETIVO: FIGHT YOUR WAY INTO THE VILLAGE




Una vez que estés en el suelo, gira alrededor y guía a tu equipo por atrás de la villa. Fíjate en las ventanas y pon atención a una abierta en el tercer piso de un edificio gris. De allí saldrá un francotirador, elimínalo antes que él pueda ocasionarte algún daño.








Apunta a un área y presiona A para enviar a tu equipo y "limpiar" la zona (término militar). Ahora camina sigilosamente a través de la villa hasta encontrar una puerta café que te conduce a la posada.

### OBJETIVO: SECURE FIRST HOSTAGE











Dentro de la posada, dirígete al primer cuarto y deja a tu equipo esperando por el código Zulu en la segunda puerta. Regresa al primer cuarto y sube por la cuerda, ahora, haz que tu equipo ataque, mientras tú lo apoyas.




Hay dos puertas en el sótano de la posada. Ignora la ubicada cerca de la escalera y envía a tu equipo a través de la segunda. Mientras ellos combaten, toma el rifle de francotirador que está arriba, cerca de la campana de la torre.








Hay cuatro terroristas y una prisionera en el santuario (en el segundo cuarto). No le dispares a ella, está a la mitad del cuarto, detrás del altar.

### OBJETIVO: SECURE SECOND HOSTAGE




Ve hacia la segunda puerta, pasa el santuario y usa el comando *Open and Frag* para limpiar por completo el pasillo. Cuando entres al corredor, aparecerá un terrorista por las ventanas. Prepárate para dispararle o sufrirás una burda y humillante baja.








Ponte tus lentes de visión nocturna y camina hacia el sótano de la iglesia. Ordena que tu equipo te cubra, usa el rifle de francotirador para eliminar al enemigo.

## MOUNTAIN HIGHWAY

Algunos de los terroristas escaparon de la villa y entraron a un túnel. Necesitarás muchas armas para esta misión, así que toma una poderosa y varias granadas. También prepárate para desarmar una verdadera bomba.

**ARMA PRINCIPAL: M16A2 [5.7MM] ARMA SECUNDARIA: M203 40MM HE**
**ITEMS: SMOKE GRENADE, M34 WP GRENADE**

Necesitas una arma con buen estatus y excelente mira, el M16A2 será ¡perfecto! Si usas tu equipo en cuarteles cerrados, podrás tomar el AW Convert y otro rifle de francotirador que es muy útil en el túnel.

### OBJETIVO: DEFUSE BOMB









Quédate detrás de la camioneta de policía y elimina a un par de enemigos. En la entrada del túnel, envía a tu equipo para desarmar la bomba, después enfócate en la puerta a tu mano derecha y ¡prepárate para la acción!

### OBJETIVO: SECURE FIRST HOSTAGE





Entra en el túnel de mantenimiento y elimina a dos soldados en el primer cuarto. Prosigue hacia una escalera.

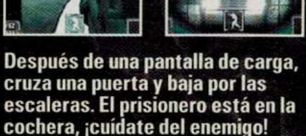




Usa *Open and Frag* en los primeros tres cuartos en el último piso, baja al pasillo y pasa la puerta.







Después de una pantalla de carga, cruza una puerta y baja por las escaleras. El prisionero está en la cochera, ¡cuídate del enemigo!



Abre y limpia el estacionamiento. Ataca por ambas puertas. Cuando tu equipo entre al cuarto, irrumpe por la segunda puerta, elimina un par de hombres en el pasillo y después usa el rifle para deshacerte de un enemigo que está sobre el camión.

### OBJETIVO: SECURE SECOND HOSTAGE



Muévete lentamente por el corredor cercano a la cochera. Un pistolero está esperando en el segundo rincón. Camina hacia atrás hasta que lo veas, después, ¡abre fuego! Cuando llegues al túnel principal, habrá una gran balacera esperándote.







Elimina a todo el que puedas desde la entrada, después muévete un par de pasos y usa tu mira para encontrar a otros enemigos, ¡dispárales de inmediato! El prisionero está en la parte más alejada del túnel.

## OIL REFINERY

Nuevos terroristas, mismo resultado. Otro grupo de políticos ha tomado un rehén y ha colocado explosivos en una refinería. Esos villanos tienen mejores armas y están más entrenados que los anteriores.

**ARMA PRINCIPAL: AUG (5.6MM) ARMA SECUNDARIA: M203 40MM RP**
**ITEMS: FRAG GRENADE, SMOKE GRENADE**

El AUG es el arma perfecta para la misión. Cada cargador almacena hasta 30 balas, por lo tanto no necesitas recargar a cada momento, además la mira 3.5 te deja deshacerte de numerosos francotiradores.

### OBJETIVO: DEFUSE FIRST BOMB




Hay dos pistoleros en la esquina a tu mano izquierda y otro en las escaleras, ¡ten cuidado!




Entra a la refinería y dispara a los enemigos. La bomba está en un barril en la parte alta.

### OBJETIVO: DEFUSE SECOND BOMB





El cuarto siguiente a la primera bomba tiene terroristas en ambos niveles. Elimina al de arriba, después baja por el segundo. No trates de disparar desde lo alto.



Cuando llegues a una puerta donde un miembro del equipo te dice: *"getting close"*, estarás a una habitación de la bomba. Deja que tu equipo se encargue y limpie el cuarto, después entra y apunta hacia las ventanas para derribar a los francotiradores.

### OBJETIVO: SECURE HOSTAGE




Muévete a través del jardín de la refinería y entra al siguiente edificio. Hay soldados esperándote.




Cuando llegues a una puerta amarillenta, ábrela y apunta al barril rojo en el piso. ¡Es un explosivo!





Ve hacia abajo del pasillo y elimina a los soldados que salen de la puerta. Dispárale a tres enemigos en el jardín y a otros tres más detrás de la puerta de acero.



Los terroristas en el jardín usan RPG (no, no son juegos de Role, son *Rocket Propelled Granades*). Envía a tu escuadrón hacia el peligro y condúcelos a la victoria porque, de lo contrario, el cohete entrará a la habitación y será el último día del rehén.

## ISLAND ESTATE

Una fiesta es buena hasta que los terroristas entran sin ser invitados. Necesitas infiltrarte y rescatar al presidente de la refinería y a su esposa —el único inconveniente es que sólo tienes a un hombre para apoyarte en esta misión—.

**ARMA PRINCIPAL: P90 (5.7MM) ARMA SECUNDARIA: MK23 (.45CAL)**
**ITEMS: TEAR GAS GRENADE, GAS MASK**
La P90 es una buena elección, tanto que querrás conservarla para cualquier misión, aunque es mejor para combates en lugares cerrados. Si prefieres poder, cambia la MK23 por una clásica Desert Eagle.

### OBJETIVO: RESCUE CEO'S WIFE









Entra en la casa y abre fuego contra los guardias de los primeros cuartos. Un oponente con granada en mano te espera en las escaleras al final del pasillo. Corre hacia hacia él y dispárale de inmediato.





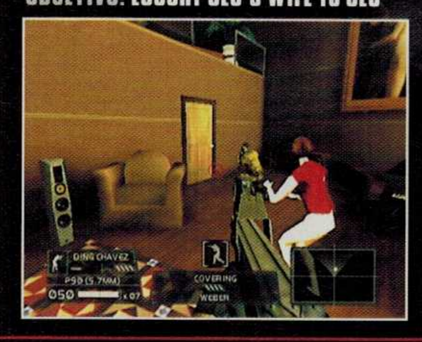
Cuando llegues al balcón, asómate por la orilla y envíale unas cuantas balas al hombre de abajo.





Abre y limpia el cuarto que está después del dormitorio, después golpea a los enemigos de adentro.

### OBJETIVO: ESCORT CEO'S WIFE TO CEO







La esposa del presidente te seguirá y reaccionará a tus acciones (o al menos eso intentará). Mantente agachado, ella te seguirá, ¡no la pierdas de vista!



Cuando salgas, dos pistoleros estarán en el balcón, detrás de ti. Son difíciles de ver y podrían eliminarte fácilmente, así que manda a tu compañero al jardín para atraer la atención. No te preocupes, Weber es un gran soldado y sabe cuidarse bastante bien.

### OBJETIVO: DEFEND HOSTAGES UNTIL EXTRACTION








Después de que reúnas a los rehenes, deberás esperar un helicóptero. Ten mucho cuidado, porque mientras aguardas puede haber algo de resistencia.



Tan pronto tengas la orden de proteger a los prisioneros, arroja las tres granadas lacrimógenas en el patio. Envía a Weber al centro y haz que dispare, pon atención a los hombres que están en el balcón, ¡ellos están fuera del alcance del gas!

## SHIPYARD

El astillero de Puerto Cabello ha sido ocupado por terroristas armados con cargas explosivas. Ahora no hay prisioneros, puedes entrar a todos los cuartos e iniciar una balacera. Pero ten cuidado, ¡no les dispares a las bombas!

**ARMA PRINCIPAL: L85A1 (5.56MM) ARMA SECUNDARIA: M203 40MM HE**
**ITEMS: M34 WP GRENADE, SMOKE GRENADE**
El astillero es un gran laberinto. La L85A1 es lo ideal para el trabajo (la AUG también es una buena opción). Necesitarás mucho poder de disparo al final del nivel, así que deja las granadas de humo y escoge las *Frag Granades* para la fiesta.

### OBJETIVO: DEFUSE FIRST BOMB



Gira en una esquina después del punto de intersección y mira alrededor en busca de una enorme grúa roja. Usa tu rifle de francotirador para examinar la grúa, observa al francotirador que está a lado. Si le disparas desde este punto, no sabrá ni qué pasó.







Hay un gran grupo de terroristas en la primera parte del astillero. Muévete lentamente hacia los contenedores y no mandes a tu equipo muy lejos de ti.





Entra a las oficinas a través de la puerta giratoria y usa el comando *Open and Frag* en cada cuarto.

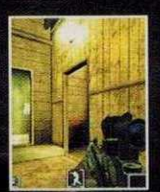


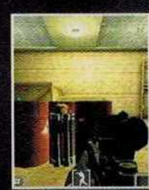


Divídanse en la primera bomba y envía a tu equipo a la parte baja, cúbrelos desde el pasillo.

### OBJETIVO: DEFUSE SECOND BOMB







La siguiente bomba está bajando las escaleras. Elimina a los dos guardias y prepárate para una emboscada. No dispares hacia los barriles o fallarás la misión.



Cuando llegues al centro del cuarto con la segunda bomba, caerán unos viejos paneles del techo, mostrando a un terrorista. Envía a tu escuadrón a la mitad del cuarto para contrarrestar la emboscada, después desarma la bomba cuando estés listo.

### OBJETIVO: DEFUSE THIRD BOMB



En la parte baja, notarás que inicia un conteo. Tendrás 90 segundos para llegar a la última bomba antes de que explote. Mantén a tu equipo detrás de los cajones y ve hacia la última puerta. Cuídate de los enemigos que aparecen detrás del panel del lado del edificio.

## RAINBOW SIX: MANTIENE EL MUNDO A SALVO DE TODO PELIGRO

Por ahora llevas una tercera parte del juego, esperamos que estos tips te hayan ayudado lo suficiente. No temas reiniciar desde un *check point* si un miembro de tu equipo sufre algún daño considerable. Siempre usa *Open and Frag* en las puertas, aunque sepas qué hay detrás de éstas. Y finalmente, perfecciona tu puntería, así podrás ser de gran ayuda para tu equipo.


Nintendo Power te presenta en exclusiva los detalles del juego que reinventará el estilo de terror y marcará tus pesadillas.
4
resident evil®




## Una nueva amenaza

La corporación Umbrella ya no existe más. "Es lo único que tiene sentido, si lo piensas detenidamente", explica Hiroyuki Kobayashi, productor de Resident Evil 4. ¿Por qué permitiría el gobierno de Estados Unidos desarrollar el T-Virus a una compañía, para luego forzarla a destruir la ciudad entera? Ellos no lo harían, por lo tanto, la relación con Umbrella se perdió después de RE3. Con la fuente principal de maldad disuelta, los jugadores se embarcarán en el nuevo capítulo de Capcom en la categoría *survival-horror*, en la que los peligros que enfrentarás son diferentes y, por tanto, misteriosos. Teme a lo desconocido y descubre para finales de año que hay cosas más terribles que un zombi.

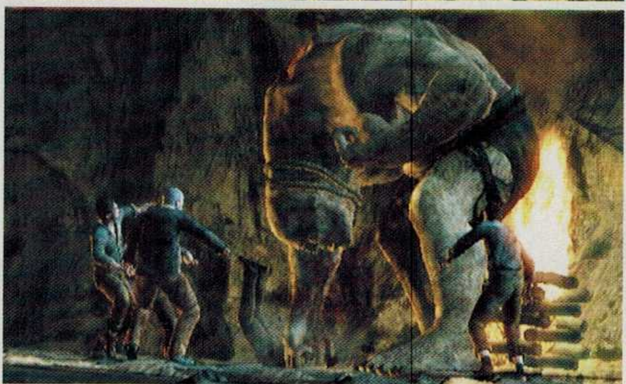
# El origen del terror

El agente especial Leon S. Kennedy, el heroico oficial de policía de Raccoon City que vimos en Resident Evil 2, es contratado por el presidente de Estados Unidos para buscar y rescatar a su hija Ashley, quien ha sido secuestrada . La búsqueda lo lleva a una inhóspita villa en Europa, donde él es atacado inexplicablemente por aldeanos psicóticos. Ahora tus enemigos portan armas de fuego, trabajan en conjunto y se mueven más rápido que los "muertos vivientes", complicándote la situación y obligándote a reaccionar con mayor precisión. Pero, ¿qué causa esta locura homicida? "Si te lo dijera ahora, arruinaría el juego", dice Kobayashi. "No es nada espiritual, no son brujos ni algo fantástico. Es algo basado en el mundo real." Cuando preguntamos por qué los enemigos se desintegran en forma de charco y se evaporan cuando los vences, él agregó, "te daré una pista: las criaturas son llamadas "Livestock", que en español significa Ganado".

Cualquiera que sean sus orígenes, el Ganado conjura una atmósfera diferente a la vista con los "no muertos". "Una de las razones por las que decidimos cambiar a los enemigos en el juego, es porque los zombis ya se habían vuelto aburridos", opina Kobayashi. "Ellos caminaban lento y nosotros queríamos más acción. Los nuevos adversarios son más inteligentes, pueden esquivar tus ataques, rodearte y tenderte una trampa, para dejarte menos lugares en donde descansar." Anteriormente, podías detectar a los zombis por sus quejidos; sin embargo, ahora los actos de los aldeanos son impredecibles, pues pueden coordinar un plan de ataque o dirigirse a ti sin meditarlo. Kobayashi coincide: "el aspecto en audio es importante en un juego de horror. Sin los sonidos adecuados, se puede perder el factor de suspenso".

La aldea por sí misma también contribuye en Resident Evil 4, amplificando las cualidades para aterrorizarte. Como también menciona Kobayashi, "si ya estás acostumbrado al estilo de juego anterior, sabrás que el enemigo te atacará por el frente o por atrás, pero no por la derecha o izquierda. En RE4 los ataques vienen de todos los ángulos para incrementar la tensión y el temor en cada escena". Él agrega que ésta será una aventura más larga que las otras; además, la villa no es el único escenario en el juego. Tu investigación también te llevará hacia el enorme castillo que se muestra en algunas fotos, un lago, un bosque e incluso una caverna.






"Los nuevos enemigos son más inteligentes, pueden esquivar tus ataques, usar armas, rodearte y tenderte una trampa para dejarte menos lugares en donde descansar."












## Protegiendo al inocente

Cuando finalmente encuentres a Ashley (más o menos a la mitad del juego), será tu deber protegerla. El Ganado intentará secuestrarla constantemente, y si algún hombre logra atraparla, tendrás que perseguirlo y eliminarlo (claro, sin dispararle accidentalmente a Ahsley). Por fortuna, la hija del presidente demuestra la misma inteligencia artificial que los enemigos, de modo que si un Ganado se le aproxima por la espalda y tu apuntas con tu arma, ella se moverá para permitirte un disparo libre, pero la chica no es siempre tan cooperativa. Kobayashi la describe como una *snob* que tiende a meterse en problemas.

Para mantenerla lejos del peligro, el juego te dará una serie de acciones y decisiones. Si Ashley cae a través de una ventana, puedes socorrerla presionando el botón A. Usa el mismo botón para ayudarla a trepar obstáculos grandes, así como para golpear a los enemigos y correr hacia una piedra gigante al estilo Indiana Jones. Pero no todo lo haces con dicho botón, durante una batalla con un troll enorme, debes presionar, al mismo tiempo, los botones L y R para esquivar sus ataques. Es un sistema ingenioso que permite a los desarrolladores generar diversas situaciones espectaculares, sin complicarte la vida con configuraciones extrañas.






Los modelos de las criaturas en RE4 son dignas de admirarse. Si pensabas que Némesis era malo, espera hasta enfrentarte contra estos seres.

"El equipo de Resident Evil 4 aprendió a usar el hardware del Nintendo GameCube al máximo. Esa pequeña caja tiene mucho poder."









# ¡El survival-horror renace!

Como seguramente has visto en las fotografías, Resident Evil 4 es un juego sorprendente. Todos los elementos exteriores, como el cielo, te hacen vivir de forma más realista cada nivel. Pero lo que las fotos no pueden mostrar, es cuán maravilloso resulta al momento de jugarlo (visita www.nintendo.com para ver los videos en movimiento y leer el texto completo de la entrevista con Kobayashi). Conforme el día se transforma en noche (el juego se desarrolla en circunstancias en tiempo real), las flamas parpadean y generan diversos efectos de luz en los escenarios. Cuando disparas un cohete en el castillo, la explosión creará grietas y huecos en la pared al igual que en la realidad. Como dice Kobayashi, "el equipo de RE4 hizo el *remake* de Resident Evil (para GameCube) y ayudó con RE Zero. Todos son veteranos y, a través de estos dos juegos, aprendieron como usar las capacidades del GameCube al máximo. Esa pequeña caja tiene mucho poder".

No ha sido sencillo crear este juego para Kobayashi y su equipo, pero se tiene pensado que será todo un éxito. "Esto es algo que no he dicho a nadie, porque es un poco penoso", dice el productor. "Nosotros originalmente mostramos un video sobre Resident Evil 4 para que todos se emocionaran en noviembre de 2002. Después decidimos olvidarnos de ese estilo e iniciar un concepto totalmente nuevo, y así lo presentamos en el E3. Sabes, nos resultó muy bien. La tercera vez tratamos de rehacerlo y no se lo mostramos a nadie. Tuvimos un video promocional, pero decidimos olvidarlo también. Así que este nuevo estilo es la cuarta vez que tratamos de recrearlo porque simplemente no llegábamos al nivel deseado."

Cuando preguntamos hasta que escena Shinji Mikami —creador de la serie— intervino como director, Kobayashi respondió: "Ya en la cuarta versión, él dijo '¡ya basta de esta basura!, arreglaré esto'. Justo desde el principio queríamos hacer algo nuevo e innovador para las series, así que Mikami dio una orden al equipo: 'quiero recrear totalmente el aspecto de los polígonos, la cámara y todo en general'. Pero, cada vez que el *staff* intentaba enfocarse a esa dirección, sólo se lograban cambios menores, nada significativo. Quizá el personal estaba temeroso de tomar la serie que él creó y cambiarla por completo; curiosamente, él llegaba y mostraba lo que quería.

"Pero hay reglas que debes seguir antes de cambiar un juego", agrega Kobayashi. "Con RE, hay ciertas cosas que no podíamos modificar. Sabíamos que al hacerlo incomodaríamos a los fans. Básicamente, lo que hace tan especial a la serie, es que se basa en un virus. Un virus no es como un fantasma o la magia, es algo que existe en la era moderna. Todos podemos enfermarnos. Incluso cuando el T-Virus y los zombis no aparecen en RE4, existe el elemento que muestra a un enemigo real. Ya no es tan fantasía, se siente más como un hecho que puede pasar en nuestros días.

El resultado final es muy distante de Resident Evil, de hecho se siente como una nueva experiencia. La determinación del equipo de Kobayashi ha logrado algo sorprendente, fresco y envolvente. Tu pesadilla iniciará a finales de este año.


¿QuiénEres?
NINTENDO
GAME BOY ADVANCE SP
TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com

Nestlé

Nesquik®

Nutri active-B

COMPLEJO VITAMÍNICO ®




El Conejo Quicky presenta trucos ¡de lujo!, pero no olvides acompañar tus sesiones con un rico vaso de NESQUIK® para que el juego te haga los mandados...

## Pitfall: The Lost Expedition

**Para activar los siguientes códigos, sólo mantén presionados los botones L + R e introduce alguna de las siguientes secuencias:**

**Pitfall Original:**
X, X, izquierda, derecha, X, B, A, arriba, X.

**Pitfall II: The Lost Caverns:**
Izquierda, derecha, izquierda, derecha, Y, Y, Y, Y.

**Modo Hyper Punch:**
Izquierda, derecha, X, arriba, X, derecha, izquierda.

**Juega como Nicole:**
Izquierda, arriba, abajo, arriba, X, arriba, arriba.

## Spawn: Armageddon

**Cuando estés jugando, oprime la pausa e introduce los siguientes códigos. Una vez hecho, ¡quítala y diviértete!**

**Efecto:** todas las armas.
**Código:**
Arriba, abajo, izquierda, derecha, derecha, izquierda, izquierda, arriba, abajo, izquierda, derecha, derecha, izquierda, izquierda.

**Efecto:** todo menos armas y municiones infinitas.
**Código:**
Arriba, izquierda, abajo, derecha, derecha, abajo, izquierda, derecha.

**Efecto:** Necroplasma infinito.
**Código:**
Arriba, abajo, izquierda, derecha, abajo, izquierda, arriba, derecha.

**Efecto:** selección de nivel.
**Código:**
Arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha.

**Efecto:** desactiva la sangre.
**Código:**
Arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, arriba, arriba, arriba.

**Efecto:** municiones ilimitadas.
**Código:**
Arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha.

**Efecto:** activa todos los cómics.
**Código:**
Arriba, abajo, izquierda, derecha, derecha, izquierda, izquierda.

**Efecto:** activa la enciclopedia.
**Código:**
Arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, abajo.

## Metal Gear Solid: The Twin Snakes

**Diferentes palabras de Psycho Mantis:**

Para escuchar una conversación alterna de Mantis, debes tener grabado en tu Memory Card por lo menos un archivo de Eternal Darkness, The Legend of Zelda: The Wind Waker, Super Mario Sunshine, o Super Smash Bros. Melee.

**Regenera tu energía en la batalla contra el Ninja:**

Al enfrentarte a este enemigo en el laboratorio de Otacon, ve hacia la parte superior derecha del cuarto y dispárale al muñeco de Mario que está sobre la computadora. Con esto tu energía se incrementará poco a poco hasta llegar al 100%.

## Van Helsing

**Escribe los siguientes códigos en la opción de password que está en el menú principal.**

| Código | Nivel |
|---|---|
| 9C1 P!W LC1 | Batalla en la carroza. |
| CG5 B78 *M1 | Nivel final de Drácula. |
| BF1 8KF MC1 | Castillo de Drácula. |
| 7BQ *24 8C1 | Los hijos de Drácula. |
| DL5 BF3 QM1 | Créditos finales. |
| 8P$ 7D8 KC1 | Escape del castillo. |
| 65M 5HL 611 | En la pista del Hombre Lobo. |
| 2S5 M12 111 | Basílica de St. Peter. |
| 3X9 M12 111 | Viaje en tren. |
| 54! 5DV 411 | Valken, El Hombre Lobo. |
| 4H@ 5DH 311 | Villa Vaseria. |




## Viewtiful Joe

**Super VFX ilimitado**
Termina el juego con un rango "Rainbow V" en cada nivel. Después selecciona un personaje y presiona el botón Z.

**Modo "Ultra V"**
Termina el juego en modo tipo "V".

**Modo tipo "V"**
Termina el juego en dificultad "adult".

**Video "Viewtiful World"**
Termina el juego en dificultad "kid".

**Activa a Alasto**
Termina el juego.

## River City Ransome

**Introduce los siguientes códigos en la pantalla de cambio de nombre que está en el menú de "Status".**

| Código | Efecto |
|---|---|
| ERAZE | Borras tu archivo |
| PLAYA | Obtén $999999.99 |
| DAMAX | Estatus al máximo |

**WAZZA**
Obtén Boomerang, Charge it, Bat Bang, Flying Kick, Speed Drop, Bomb Blow, Killer Kick, Bike Kick, Slam Punk, Dragon Knee, God Fist y Hyper Guard.

**FUZZY**
Obtén Mach Punch, Dragon Kick, Acro Circus, Grand Slam, Javelin Man, Slick Trick, Nitro Port, Twin Kick, Deadly Shot, Top Spin, Helicopter y Torpedo.

**WUZZY**
Obtén Slap Happy, Pulper, Headbutt, Kickstand, Big Bang, Wheel Throw, Glide Chop, Head Bomb, Chain Kick, Jet Kick, Shuriken y Flip Throw.

**BEAR**
Obtén Phoenix Wing, Inlines, Springlines, Rocketeers, Air Merc's, Narcishoes, Magic Pants, Pandora Box, Skaterz y Custom Fit.




## Tak and the Power of Juju

**Introduce los siguientes códigos mientras el juego esté en pausa.**

**100 Plumas**
Y, X, B, Y, X, B, Y.

**Todos los cinemas**
Izquierda, derecha, B, B, X, X, izquierda, derecha.

**Todos los "power-ups" de Juju**
Arriba, derecha, izquierda, abajo, Y, X, B, abajo.

**Todos los monstruos**
Y, Y, B, B, X, X, izquierda, derecha.

**Todas las plantas**
B, Y, X, izquierda, arriba, derecha, abajo, abajo.

**Todos los Yorbels**
Arriba, Y, izquierda, B, derecha, X, abajo, arriba.

**Menú de códigos**
B, X, Y, Y, B, X, Y, Y.

**Arte conceptual extra**
Recolecta las 12 plantas.



## SpongeBob Squarepants: Battle for Bikini Bottom

| Password | Nivel |
|---|---|
| HYK3 | 1-2: Hi Ho Mystery, away! |
| QGT3 | 1-3: Robot from the Goo Lagoon. |
| B1D3 | 1-4: Please please help me. |
| L2F3 | 1-5: There goes the neighborhood. |
| CXP5 | 1-6: Nuts and bolts. |
| M5D3 | Jefe: Attack of the Steel Squirrel. |
| L2S6 | 2-2: Gone Jellyfishing. |
| BYK4 | 2-3: Short circuit. |
| LXT6 | 2-4: No horsing around. |
| C?P6 | 2-5: New Robotropolis. |
| R?P6 | 2-6: To the Mermalair. |
| BYF4 | Jefe: Star power. |
| Q5P4 | 3-1: Around the way sponge. |
| H9SX | 3-2: Seanutbutter and Jellyfish. |
| M9JX | 3-3: Mystery loves company. |
| BYTX | 3-4: Hitting the slopes. |
| R5JX | 3-5: In-cog-neato! |
| B2FV | 3-6: Robots in the skies. |
| M1FV | Jefe: Squid vicious. |
| B5FV | 4-1: It came from rock bottom. |
| LXFV | 4-2: Deep Trouble. |
| H?SY | 4-3: Escape from sand mountain. |
| M2JW | 4-4: Back to the seacave. |
| CYJW | 4-5: Industrial robolution. |
| M5SY | 4-6: Plankton´s inner sanctus. |
| C2FW | Jefe: SongeBot Steelpants. |
| 2H4H | Juego completo con fotos. |

## X2: Wolverine Revenge

Introduce lo siguiente en el menú de password.

| Password | Efecto |
| --- | --- |
| PRETTYBOARDS | Todos los diseños de tablas. |
| DECKCOLLECTOR | Todos los atributos de las tablas. |
| MOVIEFREAK | Todas las películas de los personajes. |
| COOLDUDES | Todas las figuras activadas. |
| TONSOFJUNK | Toda la ropa disponible. |
| NOTPICASSO | Todas las ilustraciones disponibles. |
| PANDORASBOX | Activas todos los trucos anteriores de una vez. |
| OPENSESAME | Todas las escenas abiertas. |
| NEEDMORESPEED | Todas las ruedas activadas. |
| AUTOREACTION | Automáticamente realizas reacciones negativas. |
| RUBBERNECKER | Incrementa la velocidad de tu "Spin". |
| REACTIONPROOF | Cancela las reacciones negativas. |
| PROGRINDER | Perfecciona tu balance en las rejillas. |
| MANUALMASTER | Perfecciona el balance manual. |
| BUTIEANDBEAST | Juega con los personajes Vert y Kevin. |
| LOOSETIGER | Juega con el personaje Verta. |

## X2: Wolverine Revenge

Para activar los siguientes trucos, introduce estas secuencias en el menú principal.

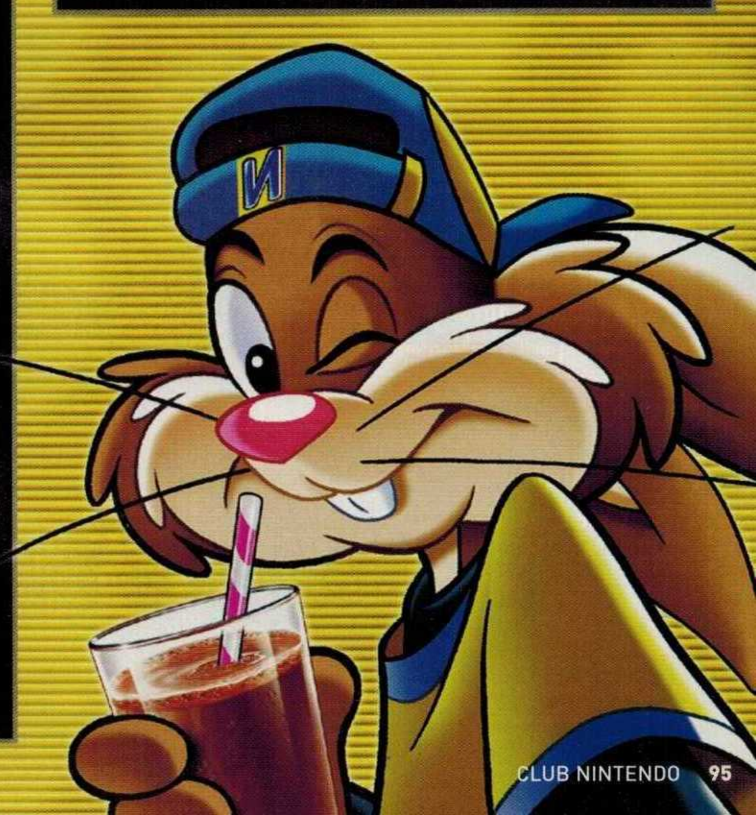
**Código:** B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z.
**Efecto:**
Todos los archivos de Cerebro.

**Código:** B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z.
**Efecto:**
Todos los trajes.

**Código:** B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z.
**Efecto:**
Invulnerabilidad.

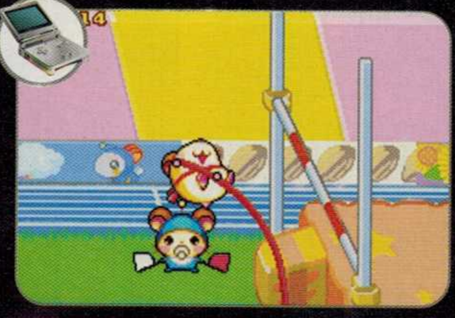
**Código:** B, X, B, Y, B, X, L, R, Z.
**Efecto:**
Selección de nivel.

**Código:** B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z.
**Efecto:**
Activa todas las secuencias de video.



La primera mitad del año es algo pasiva para la industria del videojuego, pocos son los títulos lanzados en estos meses, pero todo está a punto de cambiar... porque a partir de septiembre verás desfilar varios juegos importantes para el GameCube y el Game Boy Advance y, como siempre, nosotros te traeremos toda la información para que decidas cuáles serán tus nuevas adquisiciones. ¡Nos leemos en septiembre!

# ÚLTIMA PÁGINA
## AGOSTO 2004

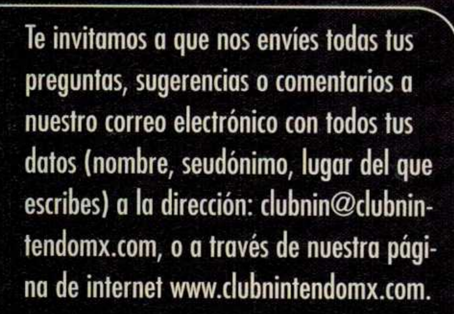


## Hamtaro Ham Ham Games

Si nosotros tuvimos los juegos olímpicos en Atenas, es justo que Hamtaro y sus amigos roedores también tengan su propio evento deportivo con disciplinas como natación, tiro con arco, salto con garrocha e incluso tenis (en total son 15 concursos diferentes). Todo el Rainbow Kingdom estará reunido para disfrutar de esta muestra de fuerza, resistencia y decisión, así que ponte a entrenar porque la carrera inicia el próximo mes.

## La portada de los lectores

En la Perspectiva CN de junio publicamos las portadas que más nos han gustado a nosotros, pero ahora es tiempo de dar a conocer tu opinión. Después de revisar todos los correos que nos mandaron para "la portada favorita de los lectores", ¡ya tenemos a la ganadora! Ésta nos muestra a dos iconos de los juegos de Nintendo: Link y Ganondorf, luchando como grandes colosos en alusión al exitoso juego The Legend of Zelda: Ocarina of Time.



## The Legend of Zelda: The Four Swords



¿Quieres conocer los secretos de este juego? ¿Llegar a lugares insospechados y obtener las mejores estrategias para dominar cada escena? Si es así, mantente pendiente porque en la siguiente edición te traeremos una serie de tips para que tú, junto con tus amigos, descubras el mágico mundo donde habita Link. Toma en cuenta que para jugar en modo *multiplayer* necesitas tu Game Boy Advance y tres más para tus cuates, como en el caso de FF: Crystal Chronicles.




Te invitamos a que nos envíes todas tus preguntas, sugerencias o comentarios a nuestro correo electrónico con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a la dirección: clubnin@clubnintendomx.com, o a través de nuestra página de internet www.clubnintendomx.com.

Si lo prefieres, mándanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México D.F.

## Jotho y Kanto... Ahora en Naucalpan

El próximo 7 de agosto se llevará a cabo un torneo de Pokémon (parque Naucalli, salón Ajedrez, en el Estado de México) por parte de Pokémex. ¿Eres fan de la fiebre amarilla y quieres demostrar tus habilidades? ¡No faltes! Para mayor información, checa la página www.pokemex.com y entérate de los pormenores de este evento. ¡Nos vemos allá!

# Septiembre mes de Nintendo® en El Palacio de Hierro

En la compra de cualquier producto Nintendo® y la presentación de tu revista Club Nintendo en El Palacio de Hierro obtén un plus Nintendo®

GAME BOY ADVANCE


















soy totalmente palacio® El Palacio de Hierro